게임파워 2000년 3월호 별책부록

# GO! POWER 공략왕




PS 발키리 프로필

PS 목장이야기

PS 미치노쿠 온천 사랑 이야기 Kai

PS DC 유구환상곡 3

DC 센무

DC D2

GB 포켓몬스터 금 · 은

ARC 데드 오어 얼라이브 2

PS



발키리 프로필


목장이야기


미치노쿠 온천 사랑 이야기 kai

DC


유구환상곡 3

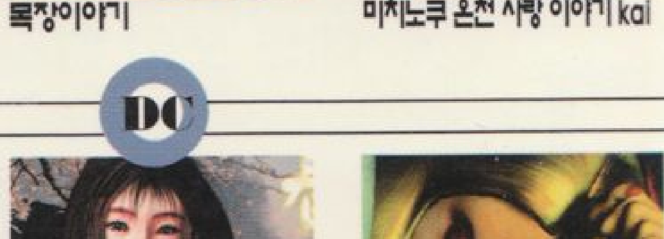

센무


D2

GB


포켓 몬스터 금 · 은

ARC


데드 오어 얼라이브 2

2000

3

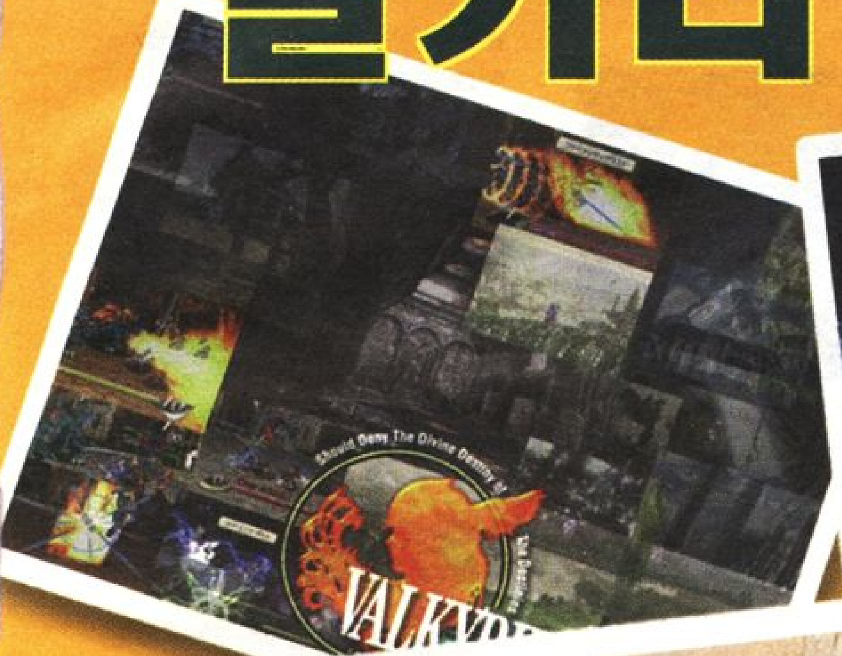
# Contents

●장르:RPG ●제작사:에닉스/트라이에이스 ●발매일:99년 12월 22일 ●발매가:6,800엔(한정판 9,800엔)

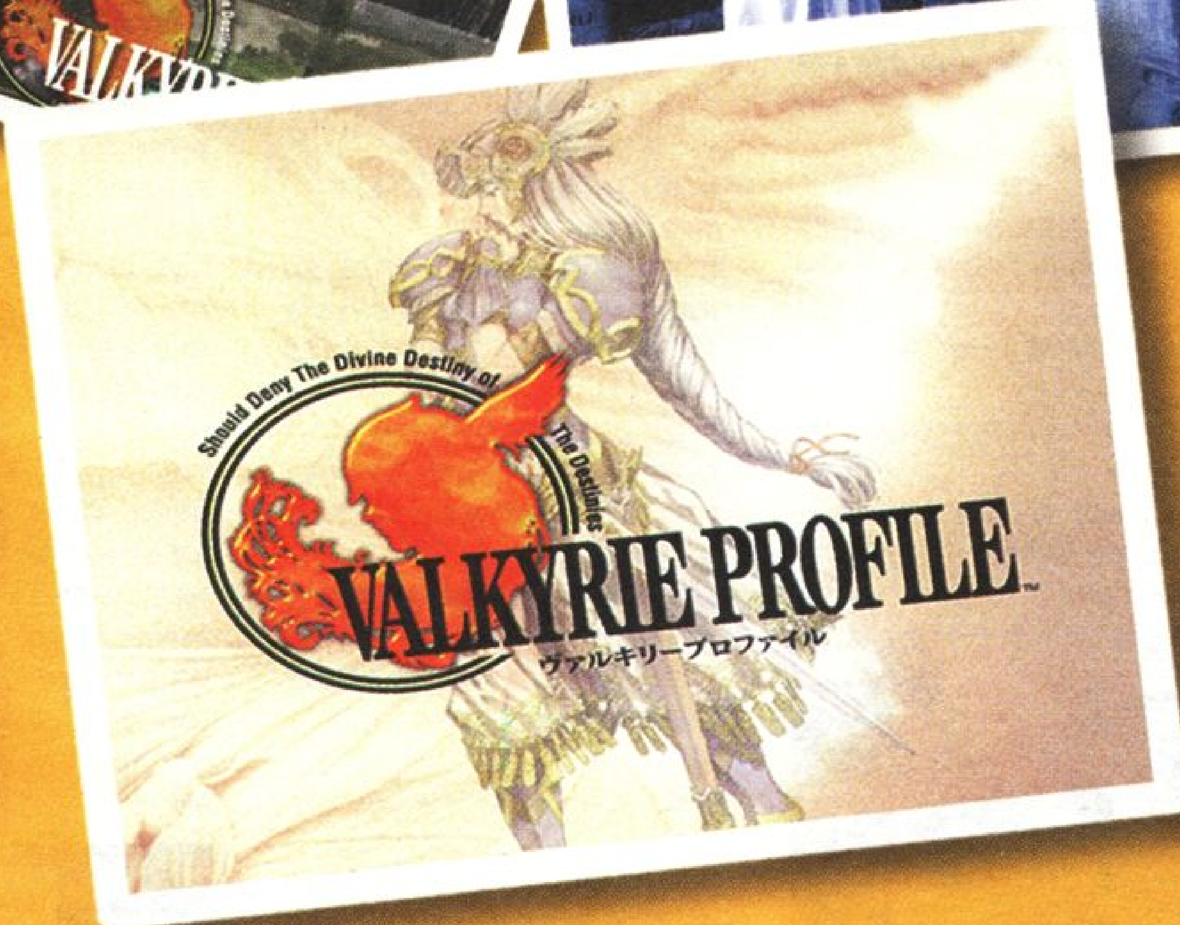
PLAYSTATION

### 여러분, 죄송합니다!!!!

# 발키리 프로필







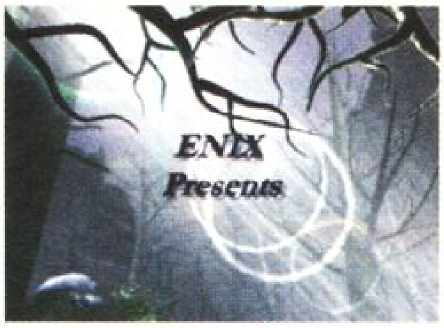

| | |
|---|---|
| 그래픽 | ★★★★★ |
| 조작감 | ★★★ |
| 스토리 | ★★★★ |
| 사운드 | ★★★★ |
| 연 출 | ★★★★★ |
| 소장가치 | ★★★★★ |

발표가 되고부터 너무나도 기다렸던 발키리가 드디어 발매되었소. 하지만 이미 한달 전에…. 이 게임의 공략을 혹시라도 기다리셨던 분들에게는 너무나도 죄송스럽기 그지 없소이다. 하지만 모처럼 큰맘먹고 보다 철저하게 파헤치기 위해 단기간 공략은 용서치 않았으니 이해해 주시오(파헤치기의 名人, 防塵까지 동원). 발키리 프로필은… 눈물의 드라마였소. 해보세요, 꼭!!! 철야하다가 하품으로 눈물을 흘릴 수도 있으니 또한 주의!!! 어이 防塵! 당신도 한 마디 해봐.

防塵: 아마도 플스 최후의 2D대작이 될 것만 같은 발키리 프로필에 모두들 감동하자! …끝입니다. …이예.

공략 ⋯› 紳士임당, 防塵

# 프롤로그







(조급하게 물을 긷는 플라티너)

**플라티너**: …빨리 안 하면, 또 어머니에게 꾸지람들을 거야.

(물통을 끌고 집으로 향하는 플라티너. 그리고 집에서 나오는 플라티너의 母와 검은 롱코트의 조폭들(북구신화…인가?). 조폭A와 플라티너는 서로 부딪히고 마는데…)

**플라티너**: 꺄!!!!!!! 죄, 죄송해요. 옷은 괜찮나요?

(母는 플라티너의 따귀를 날리며 냅다 소리를 지른다)

**플라티너母라이어**: 무슨 짓이냐. 손님에게 물이 반방울이라도 튀면 용서못해!!

**플라티너**: 죄송해요….



(조폭들은 존재감 없이 사라지고…)

**플라티너**: 방금 그분들은 누구예요?

**라이어**: 너하고는 관계없는 일이야! 그것보다 어서 통을 정리해.

(시간은 흘러 한밤중. 장소는 플라티너의 방)

**플라티너**: 루시오…. 무슨 일이야? 이런 밤중에.

**루시오**: 쉿! 조용히. …플라티너, 지금 도망치자. 어서.

**플라티너**: 무슨 소린지 잘 모르겠는걸. 루시오.

**루시오**: 괜찮지? 잘 들어. 너의 아버지와 어머니는 너를…. …팔아 넘기려고….



(플라티너母의 급습)

**라이어**: 이 도둑고양이 같은 녀석!! 내 딸에게 무슨 짓 하는 거냐?!

**루시오**: 도망가야돼!

(창문으로 빠져나온 둘이 숲을 지날 때…. 돌연 플라티너의 한마디)

**플라티너**: 나… 역시… 집에 돌아가고 싶은데.

**루시오**: 안돼!!

**플라티너**: 왜? 아직 어머니에게는 아무 말도 듣지 못했는걸. 나를 팔 거라는 것도 루시오의 오해일지도 모르잖아. 틀림없이 지금쯤 걱정하고 계실 거야. ……루시오?

**루시오**: …검은옷을 입은 수상한 놈들을 봤지? 우리집에도 왔었어. 그리고 다음날, 동생이 사라져 버렸고, 게다가 아버지와 어머니는 아무 것도 가르쳐주지 않아.

**플라티너**: 에? 루시오의 여동생은 병… 때문에 불행한일이 있었다고 들었는데….

**루시오**: 사라져버리는 병이라도 있어? 우리집에는 의사를 부를만한 돈도 없단 말야!!

**플라티너**: …….

**루시오**: 나는 너와 떨어지기 싫어서 이러는 거야!!

……………….

**플라티너**: …루시오…. …어디론가 멀리, 데려다 주지 않을래? 루시오와 함께라면 어디라도 좋으니까.

(새로운 다짐을 하는 둘. 그러나 곧 열심히 헤매는 둘)

**루시오**: 여긴 어딜까?

**플라티너**: 모르겠어. 우리들 이제부터 어떡해야 되지?

**루시오**: ….

(결국, 아름다운 비밀의 화원(?)에 도착한다)

**루시오**: 여기는?

(기뻐하는 플라티너)

**플라티너**: 예뻐. 여긴 혹시………… 천국일지도?

**루시오**: 말도 안 되는 소리 마.

**플라티너**: 후훗. 미안.

(꽃을 관찰하던 루시오는 순간 놀라는데)

**루시오**: 이 꽃은…! 플라티너 빨리 여기서 나가자! 이 꽃은 모두…. 은방울꽃이다.

**플라티너**: 은방울… 꽃.

**루시오**: 그래. 이런 곳에 있으면 은방울꽃의 독 때문에 죽게돼. ……플라티너?

(그러나 예상 밖으로 플라티너의 반응은…)

**플라티너**: …여기서 잠들면 편하게 죽을 수 있어?

**루시오**: 무, 무슨.

(플라티너는 흐느끼기 시작한다)



**플라티너**: 이제 싫어. 아무리 열심히 해도 어머니도 아버지도 나를 상냥하게 대해준 적이 없었어. 내가 이렇게 좋아해도, 두 명은…. …………죽으면 다시 태어날 수 있는 걸까? 다시 태어나도 함께 있어줄 거지?

**루시오**: ……….

**플라티너**: 루시오와 함께 있는 동안은 즐거웠어. 그렇지만 그것이상으로 괴로운 추억이 너무나 많아. 이제, 모두…. 잊어…. 버리고…. …싫어…….



(광분하는 루시오)

**루시오**: 정신차려. 나는 싫어. 잊을 수 있을 리가 없어. 죽어도. 너만은….

## 타이틀화면




장엄한 프롤로그와 오프닝을 보고 나면 흥분이 채 가시기도 전에 다시 타이틀화면으로 되돌아온다. 섭섭한 그대여, 걱정하지 말라. 화면을 한번 살펴보면 기쁘게도 여러 가지 메뉴가 서국 언어로 그려져 있다. 제길!! 그래도 갓 돌을 뗀 애기나 유아원생, 또는 을지사변과 동학운동을 겪은 고령 게이머를 위해 무슨 뜻인지는 알려드리겠다. 아는 사람은 바로 다음 장으로 넘겨라!! 뉴 게임(첫 경험), 컨티뉴(한 거 또 하고), 컨피그레이션(환경보호), 사운드 모드(음악만 듣기), 프롤로그(서장 또 보기), 오프닝 무비(동영상만 골라서 또 보기)가 메뉴이다. 설명은…무작위다!

## 조작법

게임 화면에는 여러 가지가 있는지라 그때 그때의 조작법을 숙지할 필요가 있다.

### ●전투 조작

| 버튼 | 기능 |
|---|---|
| 방향키(또는 아날로그 스틱) | 커서 이동 |
| □버튼 | 각 키에 대응되는 캐릭터의 공격 |
| △버튼 | |
| ○버튼 | |
| ×버튼 | |
| 셀렉트버튼(또는 L3버튼) | 커맨드 표시 |

### ●캠프 모드에서의 조작

| 버튼 | 기능 |
|---|---|
| 방향키(또는 아날로그 스틱) | 커서 이동 |
| △버튼 | 선택 항목의 헬프 |
| ○버튼 | 항목 결정 |
| ×버튼 | 항목 취소 |
| 스타트버튼 | 휴식 |
| L1버튼 | 이전 항목 일람으로 돌아간다 |
| R1버튼 | 다음 항목 일람으로 이동 |

### ●2D맵에서의 조작

| 버튼 | 기능 |
|---|---|
| 방향키(또는 아날로그 스틱) | 이동, 같은 방향으로 2번 입력하면 걷는다 |
| □버튼 | 결정 발사 |
| △버튼 | 캠프 화면으로 이동 |
| ○버튼 | 검을 휘두르기, 물건을 들기·던지기, 물건을 밀기·끌기, 조사, 앉은 후에 입력하면 상자를 열거나 아이템을 입수 |
| ×버튼 | 점프, 앉은 후에 입력하면 슬라이딩, 물건 놓기 |
| L1버튼 | 이전의 회화 내용을 본다 |
| R1버튼 | ○버튼과 같이 누르면 메시지 커트 |
| R2버튼 | 미니 맵 표시 |

### ●월드맵에서의 조작

| 버튼 | 기능 |
|---|---|
| 방향키(또는 아날로그 스틱) | 각 방향으로의 이동 |
| □버튼 | 시점 고정 |
| △버튼 | 캠프 화면으로 이동 |
| ○버튼 | 포인트 정보를 표시한다. 한번 더 누르면 포인트로 진입 |
| ×버튼 | 가속, 포인트 정보 종료 |
| 스타트버튼 | 정신 집중 |
| 셀렉트버튼 | 지도 크기 조절 |
| L1버튼 | 좌측 급회전 |
| R1버튼 | 우측 급회전 |

# 시스템 설명



## 월드맵과 기본 진행의 골격

월드맵은 「포인트」라 불리우는 지점들이 존재한다. 이곳들은 던전과 그 외의 부분(거의가 마을이다)으로 나뉘어지게 된다. 월드맵은 마을(전체 맵에서는 하얀 색, 지점의 색은 파란색)과 던전으로 구분되어 있으며 처음에는 아르트리아 산악유적을 제외하면 하나도 표시되어 있는 것이 없다. 따라서 정신집중(스타트 버튼)을 이용해서 하나하나 찾아내야 한다. 물론 마을에서 얻을 수 있는 동료들도 이 정신집중을 이용해서 찾아야 한다. 따라서 게임의 기본적인 진행은 ①정신집중을 통한 동료들의 모집→②정신집중으로 발견한 던전의 클리어→③1~2회 반복→④하나의 챕터 종료라는 순으로 이루어진다. 챕터와 피리어드는 나중에 설명하도록 하겠다.



## 2D 맵에서의 조작

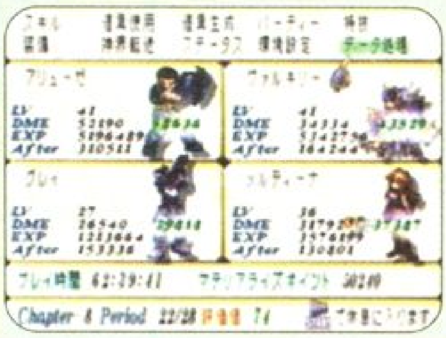
마을에서의 조작은 이동과 점프, 조사. 끝이다. 더 이상 할 수 있는 조작도 없고 요구되는 움직임도 없다. 하지만 던전에서는 조금 더 복잡한 조작들을 요구한다. 허나 그렇다고는 해도 그 조작들은 전부 조작 설명에 있는 것들이니 좀더 세부적인 사항은 이후의 아르트리아 산악유적 부분에서 다시 다루도록 하겠다. …성질 급하긴… 조금만 참아봐요.



PlayStation

POWER 공략왕!

## 캠프 화면




### 스킬(スキル)




**습득(習得)**

스킬에는 크게 4가지의 종류가 있다. 스킬에 대해서는 뒤에 있는 스킬 표를 참조하기 바라며 캐릭터에게 주어진 CP를 소비하여 캐릭터의 스킬을 습득, 또는 레벨업을 할 수가 있다.

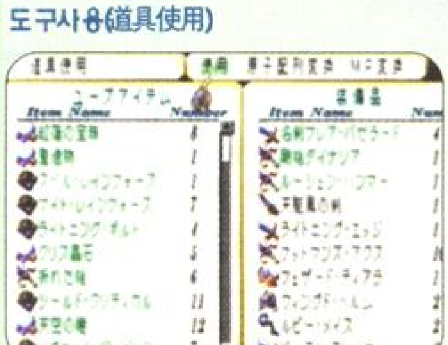
**셋업(セットアップ)**

얻은 스킬(스테이터스 스킬 제외)을 셋업하는 항목. 여기서 스킬을 셋업시키지 않으면 백날 스킬 레벨업을 해도 스킬은 발동되지 않는다. 그리고 스킬에 따라 발동방법이 달라서 셋업을 시켰다고 무작정 마음을 놓고 있으면 피를 부르게 된다.

**인물특성(人物特性)**

발키리와 프레이를 제외한 각 캐릭터에게는 인물특성이라는 것이 있어서 인물특성을 조정함으로서 용사적성치를 높일 수 있다. 용사적성치는 신계에서 전쟁에 사용할만한 인물이 되는가를 판가름하는 지표로서 이것이 낮으면 신계에 가도 아무런 도움이 되지않는 데다 용사적성치가 낮으면 전송조차 할 수 없으니 올릴 필요가 있는 능력치이다.

### 도구사용(道具使用)




**사용(使用)**

말 그대로 아이템을 사용하는 것. 그렇다고 반드시 사용하게 되는 것이 아니라 X버튼을 누르면 도망칠 수 있다.

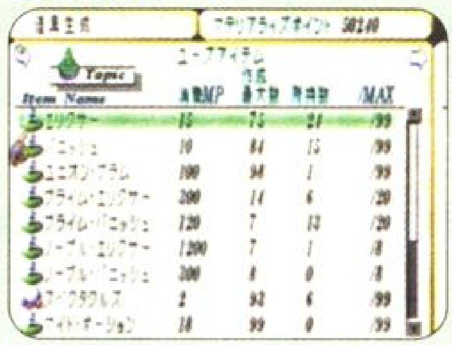
**원자배열변환(原子配列變換)**

물질의 원자배열을 바꾸어 다른 아이템으로 변화시킨다. MP가 소모되며 바꾼다고 무조건 좋은 것은 아니다.

**MP변환(MP變換)**

아이템을 MP로 바꾼다. 쓸모없다고 생각되는 아이템은 빨리빨리 바꾸자. MP는 많으면 좋은 거니까.

### 도구생성(道具生成)




MP를 소모하여 도구을 만들어낸다. 일반 소모 아이템에서 장비품에 이르기까지 다양한 아이템을 만들어 낼 수 있다. 챕터가 지남에 따라 생성 품목이 늘어난다.

### 파티(パーティー)




**편성(編成)**

동료들의 위치를 바꾸거나 데리고 있는 동료중에서 팀을 재편성할 수 있다. 주로 복합팀을 많이 쓰리라 예상되는데, 가놋사 · 제이크리나스 · 배드럭의 오야지팀이나 유메루 · 나나미 · 제라드의 로리팀, 그레이 · 스오우 · 제일의 안면몰수팀 등 여러 팀들을 만드는 재미도 짭짤하니 한 번 도전해 보면 어떨까? 의외로 마법사만의 팀도 굉장히 강하다.

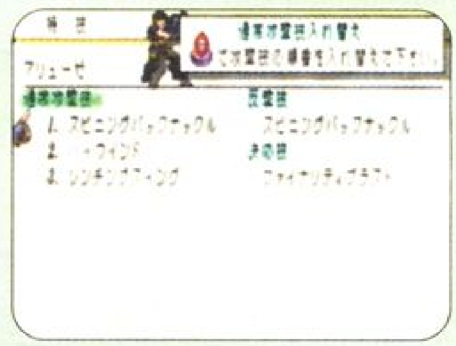
**경험의 보주(經驗の寶珠)**

이벤트로 축적된 경험치를 동료들에게 나누어 레벨을 올릴 수 있다. 하드 모드에서는 동료를 얻으면 레벨이 무조건 1로 고정되어 있으므로 경험의 보주를 이용해서 기본적인 능력정도는 갖추어주자(물론 아류제, 제라드, 발키리, 베리나스로 끝까지 갈 거라고 우기면 할말은 없다…).

**연습(練習)**

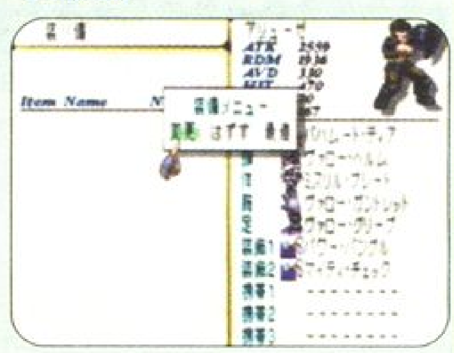
실전의 연습이 가능하다. 적, 아군, 모두 무적 상태가 되어 있으므로 하고싶은 짓을 마음껏 할 수가 있다. 어떤 인간은 120콤보 이상을 성공시켰다니 발키리의 극에 달한 여러분도 한 번 연구해 보라. 단, 연습할 때 간간히 일어나는 버그에는 주의할 것.

### 특기(特技)



전투 때에 사용하는 공격기술을 설정한다. 공격이 일격으로 끝나는 경우는 상관없으나 연속공격이 가능할 경우에는 순서에 따라 공격모션과 판정이 틀리므로 콤보를 고려하여 설정을 할 필요가 있다. 또한 마법사의 경우에는 통상공격 때에 사용하는 기본적인 마법을 설정한다.

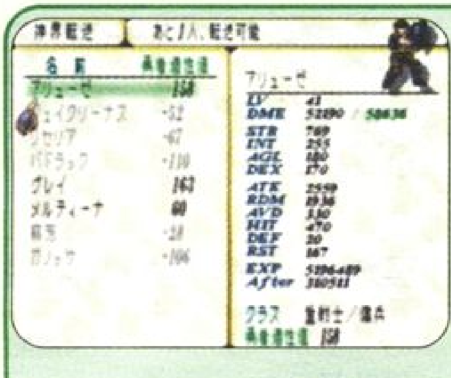
### 장비(裝備)




말 그대로 무기를 장비하는 커맨드. 무기의 순서를 공격력, 방어력, 신뢰도, 명중률 순서로 늘어놓는다. 물론 순서변경도 가능하다. 장비시에는 공격력뿐만 아니라 공격횟수, 공격 신뢰도, 특수효과 등에도 신경을 무지 써야한다.

### 신계전송(神界轉送)

한 챕터에 최대 2명까지 신계로 전송이 가능하다. 신계로 전송한 캐릭터는 챕터 8이 끝날 때까지 사용이 불가능하다는 점을 기억해두자. 또한 신계에서는 매 챕터마다 다른 능력치를 지닌



용사를 요구하므로 그에 합당한 동료를 보내도록 하자.

### 스테이터스(ステータス)



캐릭터들의 스테이터스를 볼 수 있다. 캐릭터의 능력은 물론이고 덤으로 멋진 일러스트도 보여주니 한번씩은 꼭 보시길.

### 환경설정(環境設定)



타이틀 화면에 나온 주제에 여기서도 나온다. 게다가 똑같다. 쾌적한 게임환경에 노력하자.

### 플레이 시간

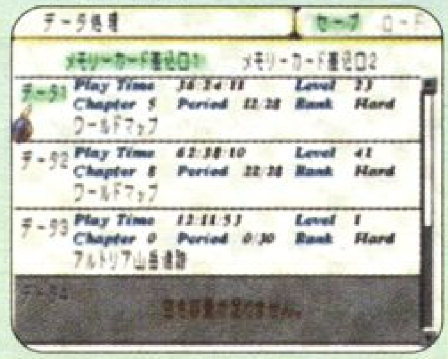
현재까지 게임을 플레이한 시간이 표시된다.

### 마테리얼 파워

도구 생성에서 도구를 만들기 위한 MP의 보유량을 표시한다.

### 데이터 처리(データ處理)

끌고가서 처리해!! 가 아니라 세이브 또는 로드가 가능한 커맨드.



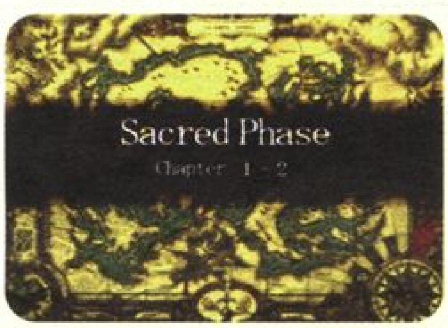
### 챕터 & 피리어드

현재 몇 챕터이며 몇 피리어드가 경과했는지를 친절하게도 표시해 준다.

### 평가치

발키리에 대한 오딘의 평가치. 이것이 낮으면 골치아픈 사태가 발생할 수도….

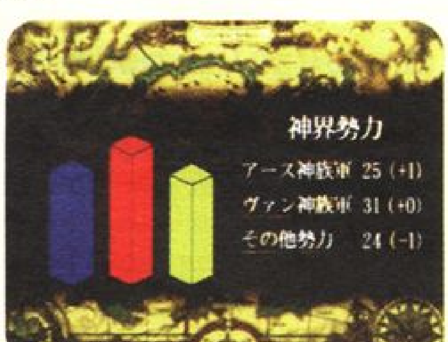
## 신계에서의 진행




한 챕터가 끝나고 신계에 올라가게 되면 다음의 순서에 따라 진행된다

### 신족 세력분포체크

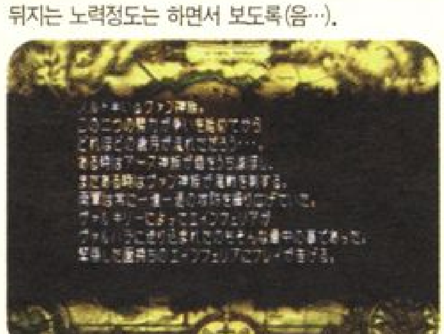
신족들의 세력은 아군인 어스 신족(アース神族), 밴 신족(ヴァン神族), 기타 세력(その他)으로 구분되어 있다. 막대 그래프로 어떤 신족이 우위에 있는가를 표시한다. 그래프를 보고 나면 현상황에 대한 프레이의 평가도 들을 수 있다.






### 에인페리아의 근황

신계에서 동료들은 어떤 활동을 하고 있는가를 알 수 있다. 보고싶은 캐릭터를 고르면 활동 연혁이 표시되는데 여기서 색깔이 칠해진 항목을 선택하면 좀 더 자세한 사건의 내막을 알 수는 있지만 그다지 중요한 내용은 아니므로 정 보고싶은 사람은 사전을 뒤지는 노력정도는 하면서 보도록(음…).



### 발키리에 대한 평가

일단 프레이가 보는 발키리에 대한 활동평. 표정을 보면 대충 짐작이 갈 것이다. 그 다음에는 마테리얼라이즈 포인트의 수여. 당연히 양질의 동료를 보냈다면 양이 많다. 다음은 오딘이 내리는 아티팩트. 여기서는 던전에서 오딘에게 상납했던 아티팩트를 다시주는 경우도 있는데 별 필요 없다면 오딘에게 다시 주고 평가치나 올려라. …MP를 모으든지.

### 특별 주문



어떠한 특징을 가진 인물을 보내달라는 맞춤식 주문(?). 다음에 신계로 전송되는 동료의 평가는 여기에 좌우되므로 평가도를 높이려면 여기에 주의하여 동료를 전송하여야 한다. 다행히도 매 신계 턴마다 주문하는 내용은 정해져 있다. 그 내용을 살펴보면 다음과 같다. 숫자를 못 읽을 사람은 없으리라 생각해서 여기엔 적지 않았지만 프레이와 대화 중에 나오는 윗항목의 숫자는 필요한 용자적성치를 나타낸다.

**1－2 챕터**
■주문 클래스: 전사
■요구 스테이터스 스킬: tactics, leadership, identify

**2－3 챕터**
■주문 클래스: 궁병
■요구 스테이터스 스킬: find trap, survival

**3－4 챕터**
■주문 클래스: 없음
■요구 스테이터스 스킬: trick, demon int, hear noise
■특수 주문 사항: 교섭이 가능한 용자는 없을라나?

**4－5 챕터**
■주문 클래스: 없음
■요구 스테이터스 스킬: march, attack pow, resist damage, defend
■특수 주문 사항: 민첩하고 수영을 잘하는 용자가 필요해

**6－7 챕터**
■주문 클래스: 고 레벨의 마도사
■요구 스테이터스 스킬: undead int, avoid, resist magic
■특수 주문 사항: 염주의 구슬을 수리해야해, 리셀리아를 척살(하드 모드만)하라.

**5－6 챕터**
■주문 클래스: 마도사
■요구 스테이터스 스킬: monster int, hit
■특수 주문 사항: 용맹한 자를 데려와 줘

**7－8 챕터**
여기서는 엔딩이 어떤 것이냐에 따라 다르지만 이 챕터가 끝나면 마지막 던전인 것은 마찬가지이기 때문에 특별히 요구를 들어줄 필요는 없다.

# 紳士임당의 초보입문

발키리 프로필을 보는 순간 생각나는 게임이 있었다. 그건 바로 로맨싱 사가. 일본 RPG 최초의 프리 시나리오라며 초창기 SFC의 판매량을 증가시켰던 게임. 반응이 좋았던 이유는 단 하나, 남들이 안 하던 짓을 한 것이다. 던전을 골라먹는 맛과 여러 캐릭터들만의 개성적이고 드라마틱한 스토리, 만남과 헤어짐의 반복, 랜덤식의 인카운터가 아니라 이동 중에 보이는 적들과 어떻게 접촉하는가에 따라 달라지는 전투의 흐름, 성취감이 느껴지는 무기들끼리의 엄청난 갭. 요즘 나온 최근 게임은 무기 밸런스와 적들의 레벨이 너무나 잘 맞아떨어지고 무슨 교과서에 맞춘 듯한 진부함이 계속되어온 것이 사실이다. 그런 시점에서 어찌보면 장르파괴, 어찌보면 복합장르라고도 볼 수 있는 발키리 프로필도 로맨싱 사가의 등장만큼 신선하고 산뜻한 느낌을 주는 게임이라고 할 수 있다. 어쨌든 이건 공략이지 기획기사가 아니기 때문에 이 정도만으로 끝내기로 하고 버그빼면 나무랄 데가 적은(없다고는 안했다) 발키리 프로필의 기본기를 알려주겠다. 안 가르쳐줘도 아는 사람은… 칭찬을 해 주겠다.

## 지혜가 있는 자는 거칠 것이 없다編

우선 던전에서의 액션. 「원더보이- 몬스터 월드」「이스3」나 「팝픈메일」 같은 횡스크롤(사이드 뷰라고도 한다. 그래도 모르는 사람을 위해 옆으로 보는 방식이라고 말해본다. …뭐? 바보도 아는 거라고? 하아, 그래…) 액션 RPG의 냄새를 풍기고 있다. 지면 관계상 키포인트를 골라서 설명해 주기로 해볼까.

### ① 정석의 결정

정석을 배경에 부딪히게 쏘면 정석의 결정체가 솟아난다. 신기해하지만 말고 한방 더 쏴라. 그럼 약간 커진다. 욕심많은 그대는 한방을 더 쏠 것이고 그러면 가루가 되는 정석의 가루를 보게 될 것이다. 원리를 알았는가? 그럼 빨리 넘어가자.

### ② 결정체의 조각

정석을 한 방 내지 두 방 쏴서 결정체를 만든 사람들은 칼로 사정없이 베어보라. 마치 「용호의 권」 보너스 스테이지처럼 결정체가 두 조각 나는 것을 볼 수 있을 것이다. 정·재계에서는 그것을 결정체의 조각, 내지는 결정체의 파편이라 부른다. 파편은 두 번 밟으면 금이 가고 또 밟으면 부서지는 썩어빠진 결정체와는 품질부터가 틀리다. 철저한 사전검사와 품질관리에 의해 수백만 번을 밟아도 부서지지 않는 탱크주의를 자랑하는데, 또한 물에서는 뜬다는 특징이 있고 들어올릴 수도 있고 던질 수도 있다. 단, 아쉽게도 발키리가 축구를 배우지 않아서 그런지 걷어차지는 못한다. 이해했는가? 넘어가자.

### ③ 정석의 가루

커진 결정체에 정석을 한방 더 쏘면 생겨나는 정석가루. 발키리는 놀랍게도 공중에서 반짝이는 그 자그마한 정석가루를 밟고 몇 초간 버틸 수 있다. 이것을 이용하면… 이후는 잘 알 것이다.

### ④ 기타등등

위에서 말한 정석 외에도 게임에 필요한 테크닉은 약간 있지만 낮은 비중관계로 날림으로 소개하겠다. 왠지 밀리거나 당길 수 있을 것 같은 물체가 있다면 ○버튼을 누른 채로 방향키를 누르면 밀거나 당기는 일이 가능하다. 여하튼 던전에서는 정석의 사용에만 익숙해진다면 게임의 반은 끝난 것이나 다름없다. 한 화면에 표현할 수 있는 정석의 결정은 3개.

## 싸워야 쑥쑥 자라는 꿈나무들 編

전투 화면을 보면 캐릭터들이 마름모꼴 진형으로 대기하고 있고 그 위에는 패드의 버튼과 똑같이 생긴 기호가 있을 것이다. 그위에는 ?/?이란 식으로 표시가 되어있는데 이것은 전투를 시작한 후 경과한 턴을 뜻한다. 아래에 있는 것은 아군의 DME이고 좌측 상단의 타겟은 말 그대로 적의 HP를 표시한 것이다. 이것이 기본화면이다.

### ① 버튼 기호는 캐릭터의 공격순서

버튼 기호는 그 자리에 배치된 캐릭터를 뜻한다. 캐릭터마다 공격판정과 딜레이가 다르므로 먼저 아군의 공격 패턴을 잘 파악해야 손쉽게 콤보를 낼 수 있다. 기호 옆에 있는 숫자는 공격 횟수를 뜻하는데 이는 무기에 따라 변화하는 것이니 캐릭터 탓을 하진 말자. 마법을 쓰는 캐릭터는 특기에서 설정한 마법을 사용하는데 콤보로 쓸 때는 전체공격마법도 적 개인에게 밖에 통용되지 않는다. 이해가 안되는 사람도 전투를 몇 번 해보면 금방 알 수 있게된다.

### ② 셀렉트 버튼을 누르면 메뉴가 뜬다

아군의 DME가 바닥으로 달려가는데 계속 싸운다는 것은 바위에 플스 던지기요, 맨땅에 패드 꽂기일 수밖에 없다. 이럴 때는 셀렉트 버튼을 눌러 다른 방향을 모색하자. 여기서 마법을 쓰면 콤보에는 포함되지 않더라도 익히고 있는 마법을 자유롭게 쓸 수 있고 아이템을 사용할 수도 있으며 진형을 바꾼다거나 여차할 때는 도망도 갈 수 있다.

### ③ 콤보는 도대체

콤보가 왜 있는가? 우선 적을 공격하게 되면 아래의 게이지가 적의 HP게이지로 변화하며 적의 상태를 알려준다. 중요한 것은 이때 발견할 수 있는 좌측의 원형과 숫자, 그리고 초록색 게이지. 이것이 바로 콤보게이지인 것이다. 캐릭터마다 히트시 상승되는 게이지 양이 정해져 있고 히트가 계속될 때마다 게이지가 점점 차오르는 것이다. 그리고 게이지가 100이 되면 콤보에 공헌한 자들에 한해서 결정기라는 초필살기를 쓸 수 있다. 화려한 연출!! 완벽한 데미지량으로 발키리 전투의 백미이기도 하다(마법사인 경우에는 개량마법이 연출되며 지팡이에 따라서 엄청난 존재감이 느껴지는 대마법을 사용할 수도 있다). 추가해서 말하자면 이 결정기를 턴마다 사용할 수 있는 캐릭터와 2턴, 3턴 대기해야하는 캐릭터도 있는데 이것도 게임을 하다보면 자연히 알 수 있게된다. 아는 것 보단 능숙한 것, 능숙한 것보다는 즐기는 것이 제일이지 않은가(아, 아닌가?).

## 마지막 조언編

장비를 할 때 방어력 5000의 갑옷만 가진 자가 유리할까? 아니면 방어력 1000의 갑옷과 300의 신발, 900의 투구와 600의 장갑을 모두 가진자가 유리할까? 정답은……… 직접 알아보도록. 중요한 것은 이 게임은 첫눈에는 가볍게 보였겠지만 그렇게 단순 방어력 가산치 만으로 데미지가 결정되는 그런 단순한 시스템이 아니다. 물론 전체적인 방어력의 가감은 있지만 투구로 인한 페인트 방지 보정의 효과가 있고 신발로 인한 회피율 보정이 있다. 그리고 장갑으로 인해 가드확률의 보정효과가 있다. 알았으면 비싼 것 하나보다는 싸구려 여러 개로 밸런스를 맞추는 것이 좋다. 이것이 공격력과 방어력이 더 떨어지는 장비인 주제에 더 비싼 이유이다(모르겠나? 그만큼 믿을만하단 얘기!!!?). 게임을 진행하다 보면 자꾸 망각의 동굴이란 것이 튀어나오는데 이곳은 보스가 존재하지 않고 스토리와도 일절 상관이 없다. 단지 아이템과 레벨 업을 위해서 존재하는 곳이므로 귀찮은 사람은 가지 않아도 좋다.

일단 기본적인 입문 강좌는 이것으로 마친다. 물론 복합적인데다 깊디깊은 발키리의 시스템을 이렇게 날림으로 설명한 것이 조금 찔리기는 한다. 하지만 無의 상태에서 미지의 세계를! 새로운 사실을! 자신만의 힘으로 깨우친다는 知의 충족. 태고적 소서리언, 이스, 드래퀘 등의 게임을 매뉴얼 없이 즐기던 원로 게이머들은 거기에 빠졌던 것이다. 스토리도 모르고 일본어도 모르지만. 여러분도 도전이다!!! 홀로서기!!!!! 이 책을 공략집이 아니라 가이드북이라고 생각하라!!!!!!!!!!!

## 드디어 게임을 시작

**紳士 임당**: 뭐야, 이따위 제목으로는 아무도 알아 볼 수 없어.
**防塵**: 뭐예요. 맘대로 하라고 하실 때는 언제고. 그냥 냅두세요.
**紳士 임당**: …네에…(잘하면 치겠다 이녀석)




게임을 시작하면 과거를 회상하는 발키리, 레나스를 볼 수 있다.

**발키리**: 그리워.




**프레이아**: 발하라에 잘 오셨어요.
**발키리**: 마치 손님을 접대하는 듯한 말투네.
**프레이아**: 계속 기다리고 있었어. 레나스 언니가 돌아온다는 걸 프레이 언니한테 들었지롱.
**발키리**: 오랫만이야. 잘 지냈지?
**프레이아**: 응…아참. 안에서 오딘님이 기다리셔.
**발키리**: 그래. 그럼 나중에.

(오딘의 왕좌로 이동하는 발키리)

**발키리**: 부르셨사옵니까. 임무의 내용은 어떤 것인지 알려주옵소서.
**프레이**: 일어나요. 레나스. 그대마저 하인들처럼 고개를 숙일 필요는 없어요.
**발키리**: 예.
**프레이**: 오랫만이야. 이제야 만나는구나.
**발키리**: 그래.
**오딘**: 레나스 발큐리아여. 운명을 주관하는 세 여신 중, 가장 신격이 높은 그대를 소환한 것에는 당연히 이유가 있다.
**발키리**: 예.
**오딘**: 유밀의 목이 짐에게 고했다. 세계의 종말 "라그나로크"가 다가온 사실을.
**발키리**: 라그나로크….
**오딘**: 밴 신족도 불온한 움직임을 보이고 있다. 우리 어스 신족과 그들과의 전투는 피할래야 피할 수 없는 것이다. 우리들에게는 전력이 필요해. 그대는 하계 미드갈드로 내려가 전력에 보탬이 될만한 인간의 혼을 찾아오길 바란다.




**발키리**: 그런 중임을 저에게…. 영광무지로소이다.
**오딘**: 좋은 성과를 거두어오길 기대하겠다. 그럼, 프레이여.
**프레이**: 예. 나도 함께 가줄게. 물론 금방 돌아오지 않음 안되지만. 이제사 눈을 뜬 너를 혼자 보내면 섭섭하겠지.

(하계를 바라보며)

**발키리**: 저기가 인간들이 사는 세계….

**프레이**: 그래. 하계 미드갈드. 육체라는 상자에 갇힌 혼들이 방황하는 세계. …그리워?

**발키리**: 특별한 감회같은 게 있을 리 없잖아. 보지도, 알지도 못했던 땅인걸.

**프레이**: 그렇구나. …그러면 슬슬 떠나자.

**발키리**: 어디로?

**프레이**: 네가 지금까지 무엇을 해왔는지 지금부터 가르쳐 줄게.

(미드갈드의 하늘)

**프레이**: …뭔가 들리지 않아?

**발키리**: 무슨?

**프레이**: 너에게는 너 자신만의 능력이 있어. …눈을 감고 정신을 집중한 다음 마음을 공간으로 넓혀보면 바로 알 수 있지.

**설명**: 스타트 버튼으로 정신집중을 개시합니다(여러 가지 대사와 효과음의 난무 후 지도에 아르트리아가 표시된다).

**발키리**: 아!

**프레이**: 들렸나보구나.

**발키리**: 이것은…?!

**프레이**: 그것이 너의 능력이라는 거야. 죽음을 눈앞에 둔 인간의 슬픔과 분노. 소망같은 혼의 파동을 느끼는 힘. 그러니까 너는 죽은 자의 인격과 인생. 그걸 공유할 수 있는 존재라는 말이지.

**발키리**: 이런 식으로 죽음을 맞은 자를 찾아내, 용자에 걸맞는 혼을 선택하는 건가?

**프레이**: 그래. 그러니까….

**발키리**: 그러니까?

**프레이**: 가보자. 좀더 가까이서 마음을 싱크로하면 그들을 확실하게 이해할 수 있어.

'사람의 마음. 사람의 마음을 내 것으로'

# 용자들의 최후 이야기

## 아류제 & 제라드(アリューゼ & ジェラード)




### 아류제

프로 용병. 용맹한 기질과 초강력 뷰티한 실력은 세계에 잘 알려져 있어 그를 목표로 삼는 사람들의 줄이 35만Km 정도는 될 것이다. 주로 아르트리아를 중심으로 활동하고 있으며 로이라고 하는 발이 불편한 동생이 있다. 머리는 약간 둔한 편이지만 결코 멍청하거나 생각이 없는 행동은 하지 않는다. 싸움에서 즐거움을 느끼는 전형적인 싸움꾼이며 현실을 중시하는 냉정파. 성우는 토우치 히로키. 게임에서는 그 이름을 찾아보기 힘든 성우이다.

| 기술 설명 | | |
|---|---|---|
| 기술 구분 | 이름 | HIT 수 |
| 통상기 | 스피닝 백 너클(スピニングバックナックル) | 1 |
| 통상기 | 하이윈드(ハイウインド) | 1 |
| 통상기 | 렌칭 스윙(レンチングスイング) | 1 |
| 반격기 | 하이윈드(ハイウインド) | 1 |
| 결정기 | 파이널리티 블러스트(ファイナリティブラスト) | 8 |

**防塵**: 솔직히 맘에 안 들어요. 이 녀석은.

**紳士 임당**: 투덜이防塵 같으니. 또 뭐가 불만이냐?

**防塵**: 괜히 멋만 잔뜩 잡잖아요. 용병 주제에…(나는 아르트리아 왕인가?)

**紳士 임당**: ………바보냐?

### 제라드

아르트리아 왕국 제 1 왕녀. 제멋대로 성격에 세상물정을 잘 모르는 '공주'의 대표적인 케이스. 어린 나이에도 불구하고 자신의 신분 덕택에 생판 처음 보는 사람들에게도 매우 콧대높은 자세를 보인다. 자신의 아버지를 모독한 아류제를 골탕 먹이려 버르지만 사후에 아류제와 행동을 같이하게 된다. 말버릇은 '만번 죽인다'.

**초기마법**

번 스톰(バーン・ストーム)

큐어 프라무스(キュア・プラムス)

**紳士 임당**: 처음에는 세상을 모르는 건방진 계집이라 생각했는데 점점 귀여워져서 좋아♥.

**防塵**: 이런 류의 캐릭터도 이젠 너무 많아서… 그저 그럴습니다.

**紳士 임당**: 너는 도대체 중년의 낭만을 아는 놈이냐?

**防塵**: 전 아직 중년이 아니니까 당연하죠(로리가 중년의 로망인가? 14세 짜리 한테…).

(추격중인 로우파와 아류제)

**로우파**: 아류제씨, 빨리 와주십시오.

(레서 할퓨이어와 대치중인 병사들)

**병사A**: 골치 아프군.

**병사B**: 앗.

**아류제**: 걸리적거리지 말고 꺼져.

**로우파**: 저도 돕겠습니다.

(몬스터 퇴치가 끝나고 집으로 돌아온 아류제)

**로이**: 잘 다녀왔어? 형. …아, 상처입은 데는 없는 거야?

**아류제**: 괜찮으니까 그냥 앉아있어. …아직도 이 따위 쓸데없는 것을 그리고 있나.

**로이**: 그림은 "쓸데없는 것"이 아냐….

**아류제**: 돈도 안되는 짓을 해서 뭐에 써먹겠다는 거냐?

**로이**: 돈 때문에 그리는 게 아니라고.

**아류제**: 흥. …시시하군.

**로이**: 형이…, 형이 전쟁에 나가 사람을 죽이는 것과는 달라.

**아류제**: 뭐야? 나도 돈을 바라고 그러는 것이 아닌데. 즐거우니까 용병을 하고 있는 거다. 너도 마찬가지 아니냐? …난 형태가 남는



것 따위에는 흥미없단 말이다.

**회상-집**

아류제: 음, 로이, 무언가를 만들면 도대체 어떤 점이 즐겁다는 거냐?
로이: 창조하는걸 골치 아프다고 느끼는 것은 형이 지금 부족한 게 없어서 그런 거야.
아류제: ….
로이: 나는 몸이 불편해서, 그림을 그려야만 나 자신이 살아있다는 느낌이 들어. ………미안, 형이 싸우는 것도 다 나 때문인데….
아류제: 돈은 여기 두고간다.
로이: 그 조각상은?
아류제: 너무나 위대하신 분이 준거다. 전투에서 가장 사람을 많이 죽인 녀석에게 주는 거래나?

**왕궁**

론벨트: 공주님, 백성의 지도자가 되실 분이 지팡이를 내팽개치시다니 보기 민망스럽습니다.
제라드: 닥쳐라, 론벨트!! 나는 이런 치욕을 받고 가만히 있을 정도로 바보가 아냐!! 기껏해야 용병 나부랭이인 주제에!! 날 우습게 보면 어떻게되는지….
론벨트: 제라드 공주님! 이 일에 대해서는 공주님은 아무 것도 신경쓰지 마십시오. 모든 건 제게 맡겨주시길.
제라드: ….

**회상-왕궁**

국왕: 이번에는 제군들의 활약덕분에 적들을 물리칠 수 있었다. 진심으로 감사를 표하는 바이다. 그 중에서도 가장 탁월한 공적을 올린 아류제여.
아류제: 예.
국왕: 그대에게는 상금과 조각상을 수여하노라. (용병 따위가, 너도 야만적인 오랑캐 놈들과 다를 바가 없어).
아류제: 성은이 망극하옵니다. 신분을 관계치 않는 넓으신 배려, 감사드리옵나이다. (굉장히 치장하는구만, 이 조각상은 마치 기만의 상징같군). ………………하하하…, 불쌍하구나, 왕이여.
국왕: 무, 무슨.
아류제: 나는 이런 쇼를 할 정도로 시간이 남아도는 게 아냐! 이 조각상은 아마 당신을 모델로 한 것 같은데.
국왕: !!
제라드: 아바마마!!
아류제: 미안하지만 나는 이딴 것에 흥미없어.
제라드: 이 무례한 잡것! 부왕의 배려를 무시한 폭언을!! 만번 죽여주겠다. ……저 녀석을 잡아라. 뭐 하는 거냐!

**회상끝**

제라드: 그 무례한 놈에게 쓴맛을 보여줄 방법이 없을까? 예를 들어…, 그렇지♪.

**아류제의 집**

로이: 형이 집에 있는 것은 굉장히 오랜만인 것 같은데.
(똑똑…노크소리…입니다)
아류제: 괜찮으니까 앉아있어. ……뭐, 뭔 일이냐?
소녀: 아류제경이지? 아니, …이시죠?
아류제: 아아, 그런데?
소녀: 짐은, 아니, 저는 제라….
아류제: 제라?
소녀: 아, 아, 아, 아니, 제라…, '안젤라'라고 합니다.
아류제 & 안젤라: ….
아류제: 그런데 그, 안젤라 아가씨가 무슨 일로?
안젤라: 저… 일을 의뢰하고 싶습니다.
아류제: …정말인가?
로이: 지금 시간 있잖아. 상대해 줘.
아류제: ….

**거리**

아류제: 그래, 어디로 가는 거냐?
안젤라: 일단 어디 식당에라도 들어가죠. 괜찮은 곳 없어요?
아류제: 그럼 아무 데나 적당한 곳으로 가지.

**식당내부**

웨이트리스: 주문은 뭘로 하시겠습니까?
안젤라: (전혀 모르겠는데). 으~음, 이거랑, 이거랑 이거….
웨이트리스: 음료수는….
안젤라: 흐~음, 이거하구, 이거하구….
아류제: 이봐! 그걸 다 먹을 셈이야?
안젤라: 설마? 배부르면 남기면 되죠.
아류제: ……슬슬 무슨 의뢰인지 말해봐.
안젤라: 식사하면서 말하면 안돼요?

**30분 후**

안젤라: 주방장 불러!
웨이트리스: 예?
안젤라: 주방장을 불러오라고 일렀다!
아류제: '일렀다!!'라니…. 자기가 여왕이라도 된 줄 아는 건가….
주방장: 무슨 실수라도?
안젤라: 실수고 자시고 간에!! 뭐냐, 이 고기는? 살아있지 않느냐!!
주방장: 손님…. 그건 왜국요리의 하나로서 회라고….
안젤라: 그리고, 이 수프는 뭐야!! 거기다 퀴퀴하기까지!! 썩었단 말이다!
주방장: 손님…. 그건 왜국요리의 하나로서 된장찌개라고….
안젤라: 또, 뭐야, 이건!! 이거 몬스터잖아! 여기선 크라켄 자식을 먹이는 거냐!?
주방장: 손님…. 그건 문어라고….
안젤라: 여긴 변태가게냐?
주방장: 당치도 않습니다.
안젤라: …난 이런 굴욕을 받은 건 처음이다. 에이! 목말라!! …켁켁! 뭐야, 이 물은! 독을 타서 죽일 셈이지?! 이런 짓을 하다니…. 만번·죽일·테·다! …zzz.
아류제: 그거, 술….
웨이트리스: 계산, 부탁합니다.

**아류제의 집**

로이: 그럼, 결국 내용은 못들은 거야?
아류제: 응.
안젤라: 으음….
아류제: !! 제 …제라드 왕녀?
로이: 대체 어떻게 된 걸까?
아류제: 글쎄, 변장까지 해가며 무슨 일을 의뢰하려 했는지 나도 모르겠군.
안젤라: 응….
아류제: 팔자 좋다.
안젤라: …님.
아류제: 음? 잠꼬댄가.
안젤라: 아버님….
아류제: ….
안젤라: 치욕을 주다니, 아류제, 만번 죽여주지.
아류제: 그래, 그런 거군.

'나는 그때 딸이 보는 앞에서 그 아버지를 능멸했다. 물론 그럴 생각은 아니었는데, 나는 국왕으로서 기개가 부족하다는 점을 지적하고 싶었을 뿐, 내가 틀렸다고는 생각하지 않아. 하지만… 딸에게 있어 아버지는 역시 아버지다. 아버지가 바보 취급당하는 모습을 보고 그냥 참을 자식이 있을 리가 없지'

안젤라: 여기는? 벌써 저녁이잖아!
아류제: 아아.
안젤라: 이젠 돌아가야 돼. 아, 의뢰는 내일 말해도 되겠지? 아니, 됩니까?
아류제: 으음.
(제라드가 돌아가고)
아류제: 의뢰, 라는 거, 뭐, 아버지의 앙갚음이란 것이겠군…. 내일 만나서 사과하면 괜찮겠지.

**주점**

배드럭: 늦잖아! 뭐야 변명 할 가치도 없다는 거야?
에이전트: ….
배드럭: 근데, 이번 이야기는 뭐지?

에이전트: 급한 일이다. 비르노아까지 짐 운반. 그 파트너야.
배드럭: 엥? 장난하냐? 일일이 불러놓고는 그것뿐인가?
에이전트: 어머, 보수는 높아. 그럼 되지?
배드럭: 그렇게 위험한 물건이야? 뭐, 상관없어. 하지만 돈은 5,000. 평소의 두 배야.
에이전트: 거래성립이군.
배드럭: 제정신이냐? 뭐, 나야 좋지만. 그리고 보니 동료가 있다고 했겠다. 다른 한명은 누구지?
에이전트: 지정장소에서 만나기로 했어.
배드럭: 켁, 저 자식, 뭘 꾸미는 거야. 뭐, 난 돈만 받으면 누가 어떻게 되든 상관없지.

### 다음 날-아류제의 집

로이: 공주님, 안 오네.
아류제: 으음.
로이: 근데, 냉정하게 생각하면 성에서 빠져 나오는 거, 사실 어렵잖아?
아류제: 으음.
로이: 공주님이 계속 빠져 나오면 신하들 목도 달아날 테고.
아류제: 으음.
로이: 드높은 하늘인가.
(마을을 한 번 싸돌아다니다 돌아온 아류제)
로이: 형, 손님이야.
에이전트: 당신에게 할말이….
아류제: ….
로이: 의뢰야?
아류제: 으음.
로이: 맡았어?
아류제: 내일 아침부터 잠시 집을 비우게 될 거야.
로이: 공주님 쪽은 어쩌구?
아류제: 취소. 겠지….

### 거리

배드럭: 이거 놀랬는 걸. 다른 동료란 게 당신이었나.
아류제: ….
배드럭: 그렇게 낯가리지마. 난 배드럭. 잘 부탁해. 아류제씨. 그 고명하신 이름은 자주 듣고 있어.
에이전트: 잡담은 가면서 하지? 지금은 일초라도 빨리 이 짐을 옮겨야 돼.
배드럭: 예, 예.
'비르노아까지는 약 1주일의 여정이었다. 여행은 순조롭게 진행되어 3일만에 반을 돌파할 수 있었다'
배드럭: 이딴 일로 많은 돈을 받을 수 있다니 미치겠구만. 그치?
아류제: ….
배드럭: 정말, 론벨트 판박이네.
아류제: 론벨트? 아르트리아의 중신?
배드럭: 어이, 뒤에서 뭔가 쫓아와.
아류제: 뭐?
배드럭: 저거, 기병이야!! 그것도 저렇게…!!
아류제: 기병?
'흙먼지를 일으키며 쫓아온 것은 아르트리아 기병단이었다. 무언가를 쫓고있는 모습이긴 했지만 그게 설마 우리들이었을 줄은…'
아르트리아 기병: 멈춰, 짐을 확인해 봐라.
배드럭: 이봐, 잠깐 기다려!
'지금 생각해보면 어떤 짐인지 확인했어야 했다. 정말 나답지 않아…'
아르트리아 기병: 있습니다!!
아류제: 도망치자!!
배드럭: 어이, 뭔가 좀…. 앗!
'안에서 나온 건, 그 망나니 공주, 제라드였다'
배드럭: 이거 밤을 기다려서 도망갈 수밖에 없어.
아류제: ….
배드럭: 하지만 론벨트 녀석, 실수나 하고 말이야!!
아류제: 네놈!! 알고 있었나!!
배드럭: 지, 짐은 몰라. 하지만 의뢰주는 언제나 론벨트였어.
아류제: 저 기병들은 론벨트의 짓이란 걸 알고있나?
배드럭: 하? 그럴리 없잖아. 론벨트는 말이지, 비르노아의 스파이야.
아류제: 뭐라고?
배드럭: 짐을 들키면 방도가 없지. 왕녀를 유괴하면 아르트리아는 비르노아 마음대로야.
'근성부터 철저하게 썩어버린 이 녀석을 죽여버리고 싶었지만 그것보다도 지금, 난…'
'하아, 아류제, 괴로워…, 도와줘…, 도와줘!!'
남자: 우와아악!!
남자: 갸아아악!!
배드럭: 뭐야?

### 길가

배드럭: 어이어이, 뭐야 저거!
기병: 사, 살려줘….
아류제: 어이, 대체 무슨 일이야? 제라드는?
기병: 아, 공주님의 의식이 없어서 대장이 론벨트님에게 받은 약을 먹이니까….
배드럭: 저게 공주님이야?!
'론벨트는 이중으로 손을 쓰고 있었다. 유괴의 발각을 예견하고 왕녀탐색부대에게 약을 준 것이다. 우리가 비르노아까지 가면 아무문제도 없고 설사 발각되더라도 기병은 약을 쓰겠지. 왕녀의 의식이 없는 것은 처음부터 알고 있었다. 효과는 보는 대로. 왕녀는 마물이 되고 진상을 아는 자는 남김없이 죽는다. 아마 왕녀 자신도'
배드럭: 저건 구울 파우더를 먹인 게 틀림없어.
아류제: 구울 파우더?
배드럭: 아아. 인간을 마물로 만드는 약. 네크로맨서의 비상수단이지.
아류제: 론벨트가 네크로맨서? …안젤라….
배드럭: 안젤라? …라는 건, 제라드를 말하는 거냐? 넌 이런 때 무슨 말을 하는 거야? 이제 아르트리아엔 못 돌아간다고, 난 도망간다. 안녕.
'아마 저 녀석의 선택이 옳겠지. 하지만 난 도망갈 기분이 들지 않았다. 전장에서도 이런 기분이 든 적이 없었다. 론벨트, 반드시, 죽여주지. 하지만 제라드는 어떻게 해야 좋을까…'
(발키리 등장)
아류제: 그만둬!! 그 녀석은…!!
발키리: 인간이여. 목숨은 함부로 내던지는 것이 아니다. 너도 전사라면 싸움 속에서 길을 찾아내야 할 것이야.
아류제: 전쟁의 여신, 발키리?
'들은 적이 있었다. 신들은 사람들이 모르는 곳에서 혼을 모독하는 존재와 계속 싸워나간다는 것을…'
(전투 종료 후)
'싸움은 내게 있어 최고의 기쁨이었다. 하지만 지금은 아니다'
'골치 아프다고 느끼는 것은 형이 현실에 만족하고 있어서 그런 거야'
'틀려! 타인이 무너지는 것으로서 자신을 확인한다. 그래, 절대적인 가치관을 가지지 못하고 상대적으로밖에 판단할 수 없는 인간. 타인을 내려다보는 마음. 일그러짐. 나도 그 국왕과 똑같은 거야…'

### 왕궁

론벨트: 금방 찾아올 거라고 생각했지. 얌전히 도망가면 될 것을…. 여기서 소동을 일으켜봤자 아무 이득도 없어.
아류제: 씨부렁거리지마라!! 네놈한테 이득이 되는 그것 때문에 용서를 못할 뿐이다!!
론벨트: 과연. 아류제여. 넌 무용은 뛰어나지만 주문에 관해서는 지식이 얇은 것 같구나. 그래서 목숨을 잃게되는 거다.
아류제: 뭐라고?
론벨트: 금자방진은 말이지. 후후. 이런걸 말하는 거야.
아류제: 으윽!

제라드: 부탁이야! 아류제를 도와줘!
발키리: 도와줘? 도와준다는 건 대체 무엇을 의미

하는 건가?

**제라드:** 그, 그건….

**발키리:** 살아남는 것? 아니면 내게 선택되는 것?

**론벨트:** 근데 이상하군. 도망갔다면 모르지만 구울을 쓰러트리는 것이 인간에게 가능한가? 설마.

'이 자식이야! 날 배신한 남자는!'

**론벨트:** 뭐!? 과연, 역시 네놈이 암약(暗躍)하고 있었나.

**아류제:** 무슨 말을 하는 거냐. 암약은 네놈의 특기 아냐!!

**발키리:** 불경한 자여. 혼을 모독한 죄는 무겁다!

(전투 종료 후)

**병사:** 도적같은 놈!! 각오해라!!

**아류제:** 나를 도적이라고? 이 잡것이…. 나는 아무래도 네놈들 밥벌이는 안될 것 같다. 안 죽으니까 말이다. 최고로 강한 용자의 혼은 신계에도 못 가는 건가? 하하하!!

**발키리:** 자만하지 마라. 인간이여. 강함이 절대적인 것은 아니다.

**아류제:** 흥. 입은 살았군. 사신이!!

**???:** 무례한 놈!! 전쟁의 여신은 사신이 아냐. 그런 망언을 하면 만번 죽인다!!

**아류제:** 아, 안젤라…?

**제라드:** 헤? 아, 알고 있었나?

**아류제:** 후후, 그랬나. 너도 무사했구나. 하나만 묻지. 너와 사신은 어디가 틀리지?

**발키리:** 사신은 네게 종언도 내리지 않아. 그러나 나는 네게 길을 만들어 줄 수 있지.

**아류제:** 길?

**발키리:** 그래. 그러니까 스스로 걸어가면 돼.

**???:** 더 이상 무익한 살육을 하는 건 그만둬라!!

**아류제:** 아버지….

**기사단장:** 아류제, 내게도 칼을 휘두를 거냐?

'어차피 이 세계에 미련은… 없다.'

**아류제:** 왜 날 도왔지?

**발키리:** 자그마한 선물이다.

**제라드:** 오래 어울리게 될 것 같잖아.

**아류제:** …확실히, 길어질 것 같다.

**이후 하늘에선.**

**프레이:** (인과의 흐름이라고는 해도 비정하네…).

**발키리:** 왜 그러지?

**프레이:** 아냐, 그럼 다른 곳으로 가자.

**발키리:** 다른 곳?

**프레이:** 그래. 용자의 자격을 가진 사람이라도 단련하지 않으면 의미가 없잖아? 신계에 가더라도 개죽음 당할 뿐이지. 다시 한번 정신을 집중해봐. 네게는 불사자들의 존재도 느껴질 거야.

**발키리:** 느껴진다…. 가까운데…!

**프레이:** 가자!

(아르트리아 산악 유적 통과 후)

**발키리:** 또, 잠시 떨어지게 되는군.

**프레이:** 잠시 동안이야. 에인페리아를 단련시키면 신계에 보내는 일. 거기서 당신의 사명이 1사이클이 완료되는 거니까.

**발키리:** 알고 있어.

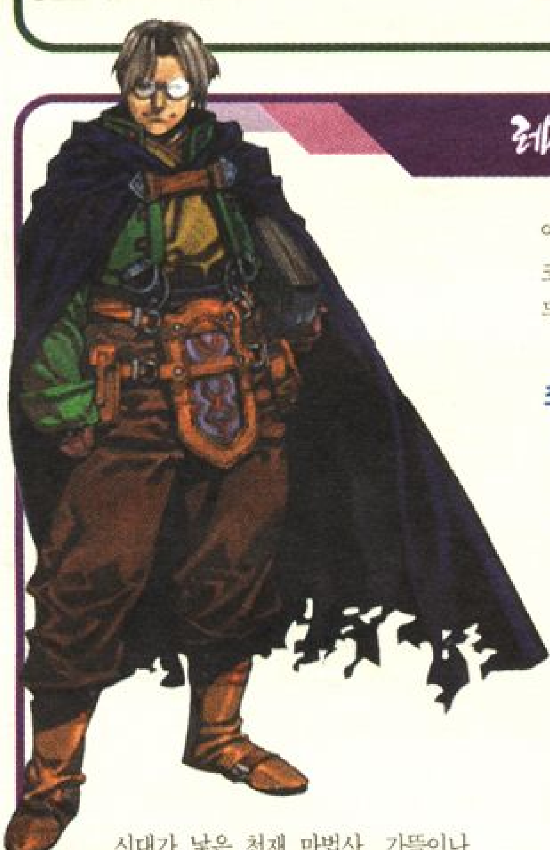
**프레이:** 너에게 주어진 시간은 무한한 게 아냐. 레나스. 하계에서 시간이 가는 것처럼 신계상황도 갈수록 변화하니까. 신계의 상황은 일정한 타이밍으로 내가 알려줄게.

**발키리:** 응. 알았어.

**유품:** 아르트리아의 드래곤 슬레이어

※앞으로도 계속 등장하는 '유품'이란 해당캐릭터가 죽기 전의 애장품으로서 죽은 후에 다시 가져갈 수 있다.

## 레자드 바레스(レザード・ヴァレス)



시대가 낳은 천재 마법사. 가뜩이나 높은 재능에 현자의 돌이라는 마도기 마저 손에 넣어 명실공히 최강의 마법력을 손에 넣은 인간계에서는 가장 강한 존재일지도 모르는 남자(세라픽 게이트에서 보스로 등장하는 유일한 「인간」이기도 하다). 뭐가 좋은지 발키리에게 한 눈에 반한 이후로 그녀를 손에 넣기 위해 수단 방법 가리지 않는다. 본 편에서는 특별히 1번만 동료가 되어주고 세라픽 게이트에서만 동료로 사용할 수 있다. 성우인 코야스 타케히토는 윙 건담의 미리알드를 필두로 여기 저기 굉장히 유명한 성우이다.

**초기 마법**

- 다크 세이버(ダーク・セイヴァー)
- 포이즌 블로우(ポイズン・ブロウ)
- 스톤 토치(ストーン・トウチ)
- 파이어 랜스(ファイア・ランス)
- 프리즈믹 미사일(プリズミック・ミサイル)
- 크로스 에어레이드(クロス・エアレイド)
- 에복 · 페저(エヴォーク・フェザー)
- 가드 레인포스(ガード・レインフォース)
- 프리번트 소서리(プリベント・ソーサリー)
- 실드 크리티컬(シールド・クリティカル)

**紳士임당:** 세라 픽에서 그는 이미 자들 망쳤어. 하지만 가장 그를 잘 나타 냈지.

**防塵:** 하긴…, 하지만 대사는 멋져요. 외우느라 고생했네….

**紳士임당:** 이런 미친…, 외워 보지, 그래(외우면 살짝 도망가야겠군).

**防塵:** 그러고는 싶지만 지면이 모자라요. 나중에 육성을 MP3로 녹음해드리죠.

### 동료 이벤트 – 세라픽 게이트




▲따지고 보면 전부 옳은 말이긴 한데…

**레자드:** 어서오시오. 여신 발큐리아여. 이 게임에서 동료가 되지 않을 것 같던 남자. 스토커라고, 로리콘이라고, 피규어패치라고 개발 중에도 온갖 폭언을 들었던 이 내가 상대를 해드리죠. … 아무리 신이라 하더라도 나는 약간정도는 힘든 상대라고 생각합니다만?

(전투 후)

**레자드:** 역시 내가 첫눈에 반한 여신답군요. 좋습니다. 앞으로 굉장히 힘든 강적이 있을지도 모릅니다. 그런 곳으로 당신 혼자 보낼순 없죠. 꼭 데려가 주세요.



# 베리나스(ベリナス)

제라베른 출신의 귀족. 신분의 차가 심하고 그 박해의 정도도 심한 제라베른에서는 드물게도 선량한 귀족이라 귀족과 평민 양쪽에서 지지를 받고 있는 사람이다. 청년 시절에 집으로 들어온 왜국의 소녀 아사카를 좋아하게 되지만 신분 상 다른 사람과 결혼하고 아내가 죽은 후 아사카와 둘이서 살게 되지만 입장에 묶여 아무런 말도 하지 못한 자신의 운명을 미워하고 있다. 취급 무기는 검. 성우인 나카다 카즈히로는 그다지 유명한 역할은 많이 없다. 기동무투전 G건담의 채프맨이 그나마….

**기술 설명**

| 기술 구분 | 이름 | HIT 수 |
|---|---|---|
| 통상기 | 퍼스트 슬래시 (ファーストスラッシュ) | 1 |
| 통상기 | 라이징 슬래시 (ライジングスラッシュ) | 2 |
| 통상기 | 레졸프 크루세이드 (レゾルブクルセイド) | 2 |
| 반격기 | 퍼스트 슬래시 (ファーストスラッシュ) | 1 |
| 결정기 | 보이드 익스트림 (ボイドエクストリーム) | 2 |

防塵: 이 아저씨 써먹을 사람이 과연 몇이나 될까요? 존재감이 너무 없어요.
紳士임당: 난 받자마자 직성치키워서 산계로 올려버렸어. 아리따운 아가씨가 남아도는데.
防塵: 차라리 아사카가 동료가 될 것이지.
紳士임당: …똑똑해서 좋겠어, 防塵. …사미!떠돌! 다음달 미소녀게임은 방진이 맡겠단데!

## 동료 이벤트 – 랏센

아사카: 정말 이쁜 꽃이네. 이거 이름 알아요?
베리나스: 아사카. …그렇게 가기 싫은가?
아사카: …. 돌려주세요! 베리나스님! 사람을 매매하는 거, 좋아하지 않아요. 보는 것도 싫어요!



▲어린 시절의 베리나스와

베리나스: 어쩔 수 없어. 내 아내도, 마리아도, 이젠 없다. 너 혼자서 저택을 관리하는 건 무리잖아?
아사카: 베리나스님에게 팔리는 사람은 행복할 거예요. 그건 좋아요. 하지만 다른 아이들은 모두 불쌍해요. 저, 차마 볼 수 없어요.
베리나스: 아사카가 와주지 않으면 곤란해. 난 이국의 말을 모르니 일할 수 있을만한 아이를 제대로 고르지 않으면….
아사카: 그게 싫어요! 제 한마디가 사람의 일생을 좌우하다니….
베리나스: 꽃은 괜찮은 걸까?
아사카: …아.
베리나스: 하녀를 고르는 거랑 꽃을 꺾는 것은 뭐가 틀리지.
아사카: ….
베리나스: 이렇게 되는 게 이 꽃의 운명이었어.
아사카: 운명?
베리나스: 그래. 신에 의해 정해진….

### 회상

마리아: 머, 면목없습니다. 너무 불쌍해 보여서. 당분간 급료는 받지 않을테니 용서해 주세요.
베리나스: 아버지. 이제 됐잖아요? 이 애는 저와 마리아가 어떻게 해볼테니까.
아버지: 뭐, 좋아. 마리아, 책임지고 네가 교육시켜라.
베리나스: 그치만 마리아도 무리하는 거 아냐?
마리아: 죄송합니다. 도련님.
베리나스: 아냐, 됐어. 그것보다 얘 이름은 뭐야?
마리아: 아사카입니다.
베리나스: 아사카? 왜인이야?
마리아: 예.
아사카: 아….
베리나스: 이제 겨우 얼굴을 보여주는구나. 무서운 사람 갔으니까 울지마.

### 회상끝

아사카: 오늘은 없습니다.
베리나스: ….

### 다시회상

베리나스: 이렇게 되는 게 이 꽃의 운명이었어.

'운명? 아내와 마리아가 죽은 것도 운명이라 할 수 있나? 아버지와 수많은 동료들이 전쟁에서 죽은 것도 운명이란 것인가? 내가 지금 여기 있는 것도 운명의 장난인가? 아사카와 만난 것도….'

### 다시회상끝

아사카: 베리나스님?
베리나스: …아무 것도 아냐. 더 이상 여기 있어봤자 별 수 없지.
아사카: 예.

### 밤, 베리나스의 집

베리나스: 사령?! 너는 누구지?…설마!!
발키리: …이 저택은 불사자에게 저주받은 상태. 여자가 위험해.
베리나스: 아사카가?!

### 아사카의 방

엘더 뱀파이어: 모든 것은 베리자님의 소매로. 그래. 인도도, 계약자도 전부. 이걸로 계약은 완료됐다.
베리나스: 아사카, 아사카!! 부탁이다! 그녀를 살려줘!
발키리: 너무 늦었다. 누구도 운명을 거스를 수는 없어.
베리나스: …운명이라고? 그 한마디에 무조건 순응해야 하는 거냐!! …사랑하고 있다….
발키리: 방법이 아주 없는 건 아냐….
베리나스: 뭐든 한다!! 가르쳐 줘!!
발키리: 환혼의 법. 즉, 너의 혼으로 대체하는 것이지…. 따라서 네가 죽지 않으면 안돼.
베리나스: …평소에는 주종관계라는 입장에 얽매여서 난 아무런 말도 할 수 없었다.

'함께, 살아나가자'

발키리: 부인의 서랍…. 이건가. 바보같은 짓을.

### –베리자의 방진–

혈액을 촉매로 행해지는 간단하지만 무섭도록 강력한 주법. 마신 베리자가 다스리는 것은 정욕, 성염, 그리고 질투.

유품: 랏센의 책갈피 꽃

# 로우파(ロウファ)



아르트리아의 젊은 기사. 기사 단장을 아버지로 두고 있으며 가문도 명문. 하지만 용병인 아류제를 진심으로 존경하고 있으며 그에게서 많은 것을 배우고, 또 감명받게 된다. 모험자로 여기저기를 떠돌아다니는 세리아와 카셀과도 아는 사이이며 자신의 신념이 강하다. 취급무기는 창. 성우는 V건담의 웃소 에빈을 맡은 사카구치 다이스케. 라우리와 목소리가 같다.

| 기술 설명 | | |
|---|---|---|
| 기술 구분 | 이름 | HIT 수 |
| 통상기 | 스매시 액스 (スマッシュアックス) | 1 |
| 통상기 | 프리즈너 팽 (プリゾナーファング) | 1 |
| 통상기 | 트라이섹트 슬러스트 (トライセクトスラスト) | 3 |
| 반격기 | 스매시 액스 (スマッシュアックス) | 1 |
| 결정기 | 저스트 스트림 (ジャストストリーム) | 10 |

紳士임당: 그런데 이 녀석의 아버지에게 아류제도 '아버지'라고 말했어. 그 뜻은…!?
防塵: 둘 중 하나가 양자일까요?
紳士임당: 기사 단장은 플레이보이였다… 일지도….
防塵: 배다른 형제라는 말입니까…. 뭐 저하고는 별상관없지만서도….

### 동료 이벤트- 아르트리아

(아르트리아 성 감옥에 갇힌 로이)

로이: 형….

### 아르트리아성

로우파: 아류제씨가? 무언가 오해가 있는 겁니다!! 다시 한 번 조사해 주세요.

기사단장: 제라드 왕녀, 론벨트 경, 그리고 병사 삼십여명의 죽음!! 모든 것은 불 보듯 뻔하다.

로우파: 아버지!

기사단장: 이해하거라.




▲로우파는 정규 기사였지만 용병이었던 아류제를 오히려 존경하고 있었다

### 과거회상- 성

로우파: 아류제씨와 동류로 취급하지 마세요. 전 당신처럼 천재가 아녜요.

아류제: 천재? 그런 건 태고적에 전투에서 패배한 개같은 녀석들이 만든 말이지. 우리와는 차원이 틀려. 천재라는 것은 좀더 특별한 것. 창을 들어라. 우리는 한 걸음씩 나아갈 뿐이다.

### 아르트리아성

병사: 싸움의 천재라고 불리던 사나이도 맛이 가니까 끝장이구만.

병사: 광전사에게 씌인 거 아냐?

### 과거회상- 성

아류제: 이 세계가 지옥이라면 신이란 놈, 의외로 좋은 녀석일거요.

기사단장: 그런 생각이 들다니 넌 행복한 인간이다.

### 과거회상- 언덕

아류제: 너는 바람에 날려다니는 잡초냐?




▲아류제의 명대사

### 밤- 숲

로우파: 별다른 이유는 없어. 로이씨의 뒷일을 부탁한다. 그럼.




▲이 게임에서 가장 불쌍한 여인, 세리아. 로우파를 시작으로 많은 동료를 잃게 된다

세리아: 잠깐 기다려 봐. 죽으러 가는 사람을 보고 잘가라고 배웅이라도 해줄 줄 알았어?

로우파: ….

세리아: 정의와 이상을 이루고 죽어버린다는 건 무의미하잖아!

로우파: 확실히 그런 사람도 있지. 하지만 그렇지 않은 사람도 있어.

카셀: 아류제 얘기냐? 녀석은 별난 놈이잖아?

로우파: 그게 아냐! …그런게 아냐….

세리아: 로우파….

카셀: …죽음을 두려워않는 건 둘째치고 이런 일에 몸을 맡긴다니 말야. 살아갈 권리를 내팽개치는 것과는 다르잖아?!

세리아: 같이 가자. 혼자서는 너무 힘들고 고통스러워. 하지만 모두 함께라면….

로우파: 안돼!! 아류제씨가 왜 그런 무모한 일을 했는지, 그런 일을 하면 로이씨가 어떻게 되는가 알면서도, 그것뿐만이 아냐. 그 사람은 우리 아버지에게 검을 휘두르는 것을 피해서 결국은….

세리아: ….

로우파: 그 사람의 기분을 생각하면……, 난 도망갈 수 없어.

### 아르트리아성



▲죽음의 과정은 확실치 않지만 아마 자결이라고 생각한다

로우파: 아버지, 제 이름을 law(로우-법)이라고 지어주신 것은 감사드립니다. 원래 아버지가 바랬던 정의는 아닐지도 모르지만.

PlayStation

POWER 공략왕!

## 라우리(ラウリー)



크렐몬페란에 살고 있는 내성적인 청년이다. 일개 졸병으로 동료 중에서는 활을 다루는 몇 안되는 동료이다. 역시 같은 마을에 미리아라고 하는 연인이 있었지만 공교롭게도 어느 전투에서 전사. 관 없이 장례식을 치르게 되는 꼴이 되고 만다. 매사에 자신이 없고 내성적이고 심약하지만 미리아에 대해서만큼은 그나마 당당한 태도를 취하고 있다. 마음씨는 고운 청년. 사용무기는 말 했듯이 활이다.

**기술 설명**

| 기술 구분 | 이름 | HIT 수 |
|---|---|---|
| 통상기 | 퍼스트 샷 (ファーストショット) | 1 |
| 통상기 | 트윈 샷(ツインショット) | 2 |
| 통상기 | 에이밍 위스프 (エイミングウィスプ) | 2 |
| 반격기 | 퍼스트 샷 (ファーストショット) | 1 |
| 결정기 | 레이어 스톰 (レイヤーストーム) | 7 내외 |

防塵: 그래도 이 녀석의 에이밍 위스프는 가드 불능입니다. 그거 하난 좋죠.
紳士엄당: 음, 난 미소년 따위에겐 관심 없다. …미리아, 내 대학 후배를 닮았어.
防塵: 그래요? 그럼 말씀만 마시고 장가나 가시죠?
紳士엄당: …장가를 가면 배가 나오거든.

### 동료 이벤트 – 크렐몬페란

**묘지**

사제: 전쟁의 여신이여, 모쪼록 우리 용맹한 형제의, 새로운 여행의 길에 빛을 밝혀주시오! …그 넋이 절대 사라지지 않도록!



▲누구의 장례식일까…(설마 진짜 모르니?)

**과거의 회상, 수해**

라우리: 미안, 미리아. 기다렸어?
미리아: 아니, 난 여기가 좋으니까. 그보다 나뭇잎이 흔들리는 소리를 들어봐. 숲 전체가 흔들리니까 마치 파도소리 같지 않아?
라우리: 음, 평소에는 신경 쓴 적도 없었는데. 뭐, 수해라는 말도 있으니까.
미리아: 응, 그래서 라우리를 부른 거야.
라우리: 왜?
미리아: 바다에 가지? 징용돼서 싸우러.
라우리: 알고 있었구나….
미리아: 응. …그래서 어머니가 널 잊으라고….
라우리: 어쩔 수 없는 거잖아.
미리아: 그런말 하지마! 기다릴 테니까…. 여기에 오면 네가 있는 곳을 생각할 수 있으니까. 아니, 장소뿐이 아냐. 라우리조차도 느낄 수 있을 거야. 마치 같이 있는 것처럼….
라우리: 미리아…. 나는 안 죽어. 그러니까 기다리고 있어줘.
미리아: 응.
라우리: 돌아오면 결혼하자.

자자나무를 썩지 않도록 놓고 죽은 후에도 혼이 살아가기를 빌어 꽃을 바치는 풍습이 있다.

**과거의 회상, 미리아의 집**

'너무 끔찍하군. 질 리가 없는 싸움이라


▲자신이 좋아했던 소리가 끔찍한 소리로 바뀌는 마음…

고 장담했잖아'

**수해**

미리아: 라우리, 오늘 말야, 어머님이 맞선보라는 이야기를 했어. 물론 거절했지. 신분이다, 가문이다, 그런 것만 늘어놓으면서 말을 들으라는 거야. 바보같이….

(수해의 바람소리가 진동한다)

미리아: 싫어! 이런 소리 듣고싶지 않아! 그만! 누가 멈춰줘…! 텅빈 관…. 네가 죽었다는 게 믿겨지지 않아…. 믿고싶지 않아….

발키리: 정말 그걸로 충분한가?
라우리: 적당한 말이 떠오르지 않는데, 난 아무 것도 말해줄 수 없어….
발키리: 우리들이 인간에 대해 아무 것도 할 수 없다고 생각한다면, 그건 착각이다.
라우리: 예?
발키리: 인간의 죽음은 남겨진 자에 있어서 그 인연이 강하면 강할수록, 약하면 약할수록 고통스럽게 마음을 묶어버리게 된다. 모르겠나? 그녀의 마음에는, 시간이 멈춰있다는 것을. 네가 그녀를 죽이는 것과 다름없다는 것을.
라우리: 그렇다면 어떻게 해야하는 거지!
발키리: 일부러 꾸밀 필요는 없어. 네가 할 수 있는 걸 하면 된다.


▲…되나?

미리아: 라우리!
라우리: 미안해, 난 계속 지켜볼 테니까….

발키리: 정말…. 나는 사랑을 엮어주는 천사가 아닌데….

유품: 크렐몬페란에 있는 발키리의 목걸이



## 카셀(カシェル)

세리아와 에이미, 그레이와는 오랜 친구 사이. 아류제와 로우파와도 친분이 있다. 세계를 떠도는 용병 겸 모험가. 각지에 이름을 날리는 아류제를 라이벌로 여기면서도 동경시하여 그를 목표로 수행을 쌓고 있다. 세리아와 에이미와 함께 그레이를 쫓고 있었지만 카미르 마을 사건으로 인하여 별세하게 된다. 다혈질이지만 의외로 냉정하게 사물을 꿰뚫어보는 통찰력을 지녔다. 사용 무기는 검과 양수검. 성우를 맡은 이와나가 테츠야는 유명하지 않은 듯하지만 사실 스트리트 파이터 시리즈의 켄을 맡은 성우이다.

**기술 설명**

| 기술 구분 | 이름 | HIT 수 |
|---|---|---|
| 통상기 | 로우 스윙(ロウスイング) | 1 |
| 통상기 | 비스트 태클 (ビーストタックル) | 2 |
| 통상기 | 에어 프레셔 (エアプレッシャー) | 1 |
| 반격기 | 로우 스윙(ロウスイング) | 1 |
| 결정기 | 판네리아블레이드 (ファンネリアブレード) | 3 |

**防塵**: 알고 있습니까? 이 내석의 애검 베인 슬레이는 1번 더 나와요.
**紳士 일당**: 아니, 나는 파괴 확률 있는 무기는 거의 쓰지 않았어.
**防塵**: 하기사 드래곤 슬레이어는 3번 나오는데….
**紳士 일당**: 그걸 다 외우냐? 이 얌기 매니아!

## 동료 이벤트-카미르 마을

### 마을 안

**세리아**: 끔찍해….
**카셀**: 워드에게 들은 것과는 틀리잖아. 이거 뭐, 절망적이다.
**세리아**: 바실리스크, 코카트라이스, 고곤…! 여러




▲처참한 마을 풍경

가능성을 생각할 수 있겠어, 이건.
**카셀**: …사람 이외에는 석화되지 않았어. 게다가 석화된 후엔 반드시 파괴된 상태! 지혜가 있다는 증거야. 축생따위가 아냐!
**세리아**: 메두사…:
**카셀**: 아아.
**세리아**: 최악….
**카셀**: 어쨌든 생존자를 찾아보자.
**세리아**: 응.
**카셀**: 생존자 한 사람에 1,000오스라니 말은 잘하지, 그 자식!

### 신전 앞

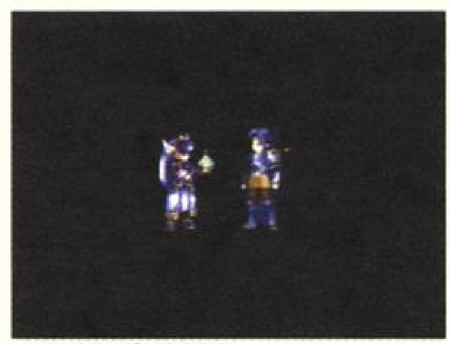



▲이 검은 나중에 얻을 수 있다

**카셀**: 검을 빗장대신 쓰나? …이 검은…. 이 문자 읽을 줄 알아?
**세리아**: 고대 룬 문자? 굉장해. 표면에 잔뜩 새겨져 있어…. '창궁의 빛을 모아 단련한 검, 그란 스팅. 나는 이 땅에 절대악을 봉한다'.
**카셀**: …절대악이라고?
**세리아**: 기적이야! 석화한 상태로 그대로 남아있어. 카셀, 약을 줘!
**카셀**: ……그렇게 된 걸까?
**세리아**: 에?
**카셀**: 애들이 장난치다가 마물의 봉인이 풀려버린 걸지도. 이런 곳에 애가 있는 것 이상하지 않아?
**세리아**: ….
**카셀**: 지금 바로 석화를 풀어줄 필요는 없겠는데. 애들 징징거리는 소리는 별로 좋아하지 않아서.
**세리아**: …그래. 마을을 나가서 해도 늦지는 않지만….
**???**: 그 소녀는 100년 후에 깨울 예정이다. 고마움의 뜻으로 말이지. 오히려 그게 행복하지 않겠어?
**카셀**: 이 자식! 어디 있는 거냐!
**세리아**: …선의와 악의를 양립시켜서 뭐가 재미있지?! 진실을 숨겨도 아무 것도 변하지 않아!



▲카셀의 최후



▲발키리가 병을 지켜준다

**카셀**: 아…. 병을…지키지 않으면….
**발키리**: 이게 네게 있어서 가장 중요한 것인가?
**카셀**: 전쟁의 여신 발키리? 모르겠어. 무아지경이었거든. 그런 것 같다. 라고 밖에 말할 수 없어….
**발키리**: 너는 살아갈 권리가 있다.
**카셀**: 산다고?
**발키리**: 그래. 살아갈 권리다.
**세리아**: 깨지지 않았어. 기적인가? 카셀….

### 어느 방




▲직접 들어보면 알지만 무지 슬픈 울음소리다

**세리아**: 알겠어? 너만 슬픈 게 아니니까. 굳세게 살아야돼. 네가 울면 카셀이 슬퍼하니까….

**유품**: 카미르 마을의 명검 베인 슬레이

# 제이크리나스(ジェイクリーナス)



크렐몬페란의 퇴역기사…라기 보다는 기사직을 박탈당했다. 왕의 근위기사로 전격 발탁되었지만 동지들의 배신으로 인하여 나라에서 쫓겨나고 돌아온 후엔 되려 살해당하고 마는 인물. 다른 사람들에게는 비겁자라고 낙인찍혀 있지만 본인은 강인한 정신력을 지니고 있다. 사용 무기는 활. 남자 멤버 중에서는 가놋사 다음가는 고령이다(40이다 40. 중년의 매력을 느껴라!). 와카모토 노리오가 성우를 맡았으며 로봇 대전을 해보면 목소리를 쉽게 들을 수 있다. 악마성 드라큐라의 할아버지 드라큐라, 단쿠가의 샤피로 키츠 등등을 연기.

**기술 설명**

| 기술 구분 | 이름 | HIT 수 |
|---|---|---|
| 통상기 | 디지즈 니들 (デイジーズニードル) | 2 |
| 통상기 | 트라이 스팅거 (トライスティンガー) | 3 |
| 통상기 | 레스트레인 플레임 (レストレインフレイム) | 1 |
| 반격기 | 디지즈 니들 (デイジーズニードル) | 2 |
| 결정기 | 길티 브레이크 (ギルティブレイク) | 9 |

**紳士임당:** 그는 다른 것은 몰라도 효심이 가륵해. 기특한 중년.
**防塵:** 목소리는 또 어떻구요? 악마성 드라큐라의 그 드라큐라 할배와 같을 줄은….
**紳士임당:** 턱수염이 있고 죽은 몸이니 기본적으로 동류아냐?
**防塵:** …(그럼 난 金子方陣과 移送方陣과 동류인가?).

## 동료 이벤트 -크렐몬페란

**균터:** 어? 너 제이크지.



▲괜이 한 대 팬다

**제이크리나스:** ….
**균터:** 오랜만이잖아. 돌아온 거냐? ………그건 그렇고, 왜 네가 여기에 있을 수 있는 거지? 여기는 용맹한 전사들이 오는 곳이다. 겁쟁이가 오는 곳이 아니라구! 썩 꺼져!
**꼬마:** 아…. 죄송합니다.




▲미소짓는 중년

**남자A:** 아까 성 아래에서 제이크리나스를 보았다는 정보가….
**남자B:** 뭐라고? 왜 다시 돌아온 걸까?
**남자A:** 아마도 우리들에게 복수를 하러 온 것이겠지요….




▲베리나스 아버지랑 똑같이 생겼다

**제이크리나스:** 누구냐!? ……이것은….

**성**

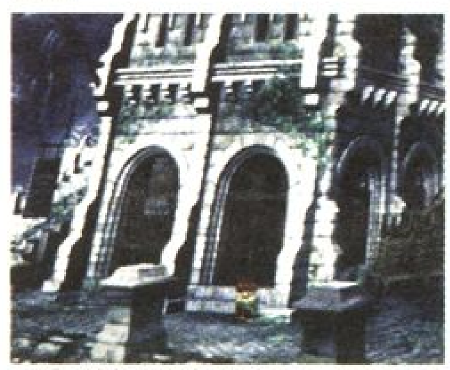
**남자A:** 일전에 잃어버린 기밀문서를 찾았습니다. 그런데…….
**남자B:** 뭐라고……. 들여보내라.
**남자A:** 하오시면…….
**남자B:** 그렇다. 단, 실수는 용납되지 않아.
**남자A:** 잘 돌아왔다. 제이크리나스여.



▲대사 한 마디 없이 죽는 제이크

**남자A:** 진작에 이랬으면 아무 문제없었을 텐데….
**남자B:** 아냐. 선왕시대에는 손쓸 수 없는 일이었어.

**균터(라고 생각되는 목소리):** 기사직을 박탈당하고 쫓겨난 주제에 복수를 하겠다고 돌아와서 도로 살해당한 …이라고 해도. 원한이라니?! 겁쟁이가 무슨 착각을 한 건가? 도망간 건 자기 아냐? 푸하하하하하!



▲매우 비참한 분위기(근데 이 꼬마는 왜 이러고 있는 거지?)

**제이크리나스:** 아버지를 생각해서라도… 나는 왕을 위해서라면 어떤 임무라도 가리지 않았다.
**발키리:** 그게 옳지 못한 일이더라도 말인가?
**제이크리나스:** 누명을 쓰고 기사직을 박탈당한 뒤 마을에서 추방될 때까지 그렇게 오랜 시간이 걸리지 않았어. …10년. 남아있는 아버지가 걱정됐지. 그런데….
**발키리:** 거처를 알아내는 것 따위는 쉬운 일이다. 너는 선택된 것이다. 널 배신한 자들을 통해서 나에게.

**유품:** 크렐몬페란의 레이븐 슬레이어



## 나나미(那那美)

묘후신사의 신주에게 길러진 신주 부부의 양녀. 신주에게는 미나요는 딸이 있었지만 미나요는 예전에 죽었으며 나나미가 미나요 대신 묘후신사의 통치력을 이어받아야 하는 운명에 놓여있다. 하지만 그 자질에는 혈통이 필요하기 때문에 나나미는 거기에서 많은 불안과 슬픔을 느끼고 있었다. 전투에서는 마법을 사용한다. 초반에 얻는 호신도 용선 덕분에 강력한 마법을 구사할 수 있다(대마법 말고). 성우인 야나세 나츠미는 PC 엔진판 동급생의 사쿠라기 쿄코 등을 연기.

**초기마법**

라이트닝 볼트(ライトニング・ボルト)
번 스톰(バーン・ストーム)
오디너리 셰이프(オーディナリィ・シェイプ)

**防塵**: 나나미의 호신도 용선은 정말 강하죠. 대마법만 쓸 수 있으면 무적일텐데.
**紳士 임당**: 무적? 그럼 밀리언 테라를 얻으면 뭐냐?
**防塵**: ·········안녕히 계십쇼. 그동안 즐거웠수다.
**紳士 임당**: 나나미는 볼이 포동포동해서 귀여워♥.

## 동료 이벤트-파이란

**신사**



▲쟌 편에도 등장하는 나나미의 아버지

**의부**: *나나미 이제 몸은 괜찮은가?*
**나나미**: *예, 아버님. 걱정을 끼쳐드려 면목없습니다.*
**의부**: *그래, 다행이다…. 하지만 좀더 쉬는 편이….*
**나나미**: *아니오, 그건 안됩니다. 저는 한시라도 빨리 묘후신사의 통치력을 전승해야 한다는 사명이 있으니까요.*
**의부**: *….*
**나나미**: *그럼, 이번이야말로 반드시 해낼 거예요. 아버님, 부디 걱정은 하지 마세요.*

'미나요, 날 지켜주세요. 원래는 당신이 계승했어야할 힘. 갈 곳 없는 날 지금까지 키워주신 당신의 아버님과 어머님을 위해서도 제가 반드시 계승해 보이겠습니다'

**의모**: *나나미는 벌써 가버렸습니까?*
**의부**: *음….*
**의모**: *왜 가게 내버려두셨죠? 계승의 의식이 시작되면 그 애의 몸에 계속해서 일어날 재앙을 잊은 것은 아닐텐데요. 역시 무리예요. 정통 핏줄을 잇지 못한 사람이 힘을 계승한다는 것은….*
**의부**: *핏줄인가. 그런 매개가 없어도 진짜 딸처럼 여기고 있었는데….*
**의모**: *예, 사실을 떠올리게 할 순 없어요. 너무 잔혹해요….*

**동굴**

'계승의 의식이 나와 양친이 전혀 다른 사람이라고 새삼스레 증명하게 된다는 건 알고 있었다. 핏줄이 그렇게 중요한 거야? 그 중요한 걸 잃어버린 사람은 어떻게 해야 하지? 난 질 수 없어. 힘을 이어받아 정말 소중한 것이 있다는 걸 증명할 테야'


▲검을 바치는 무녀는 나나미가 아님



▲정말 무섭게 생겼다

**나나미**: *저것이 호신도 용선?*

신사에 도착한 나나미(?). 그리고 이어지는 회상-동굴

**나나미**: *꺅! 지금의 빛은?*
**???**: *….*
**나나미**: *미나요? 미나요인가요?!*
(나나미에게 엉겨붙는 유령)
**나나미**: *아…아악.*
(발키리 등장)
**발키리**: *가련한 미아여. 네게 갈 곳은 없다. 하다못해 내가 이 손으로….*
**나나미**: *그만 두세요.*
**발키리**: *놔줄 순 없어. 놔두면 이 미아는 네게 계속해서 재앙을 일으킬 거야.*
**나나미**: *아뇨, 이걸로 끝입니다.*



▲나나미는 애초부터 죽을 각오로 들어온 것이었다

**발키리**: *인간이여. 일부러 잡혀준다는 거냐?*
**나나미**: *사실은 싫어요. 죽고 싶지 않아요. 하지만… 분노도, 슬픔도, 외로움도 저 자신이 가장 심하다고 생각했는데, 그렇지 않았어요! 이 아이의 기분을 고통스러울 정도로 알았으니까. 이젠 이 방법밖에….*
**발키리**: *그렇다면 뒷일을 약속하마.*
**나나미**: *뒷일을? …그렇군요. 당신의 역할이 무엇인지 생각났습니다. 감사합니다.*

'길은 하나만 있는 게 아니니까. 같이 살아나갑시다.'


▲하늘을 바라보는 미나요는 무슨 생각을 하고 있을까…

**유품**: *파이란의 호신도 용선*

# 유메루(夢瑠)



왜국의 명장과 인어족의 여인 사이에서 태어난 인어 소녀. 어머니가 죽고 나서 아버지와 소원을 들어주는 보석 '옥유리'를 찾아서 왜국으로 올 생각을 한다. 하지만 아버지도 죽은 뒤였고 유메루는 결국…. 하지만 그녀는 인어의 눈물의 결정이 바로 옥유리라는 사실을 모르고 있었다. 그녀가 흘린 눈물은 지상의 소년 후유키에게로 닿아서…. 역시 마법을 사용한다. 성우는 에모리 히로코.

### 초기마법

스톤 토치(ストーン・トウチ)
아이시클 엣지(アイシクル・エッジ)
쿨 댄슬(クール・ダンセル)

紳士 엄당: 유메루와 후유키의 러브 스토리를 담은 어펜드 디스크가 기대되고 있다.
防塵: …그건 제가 반드시 紳士 엄당께 선물로 드리죠.
紳士 엄당: 防塵君은 그게 말이 된다고 생각해? 그게 왜 나와?!
防塵: 그럼 말씀이나 꺼내지 마시죠. 성질 하고는….

## 동료 이벤트-파이란

유메루: 저런 배를 타고 괜찮을라나? 이상한 곳에 끌려간다거나.




▲연기의 달인 1

### 후유키의 배

후유키: 안돼. 오늘도 안 잡혀!
후유키父: 올해는 가다랭이가 조금 늦구나. …왜 그러냐?
후유키: 아빠, 지금 비명소리 안 들렸어?
父: 엥? 이런 바다 한복판에서?
후유키: 봐, 또!
유메루: 도와주세요! 살·려·줘·요~!! 뭐야! 소녀의 비명에 무반응이라니, 해골들이 타고 있는 유령선이냐?

### 다시 배




▲연기의 달인 1

父: 괜찮나?
유메루: …예.
父: 그건 그렇고 놀랐다. 이런 곳에 떨어져 있다니 말야.
유메루: 배가 난파당했어요.
父: 난파? 배는? 타고있던 사람들은?
유메루: …모르겠어요.
父: …그러고 보니, 이름이?
유메루: 유메루, 유메루입니다.
父: 후유키, 뭘 멍청하게 서있냐?
후유키: 아, 암 것도 아냐…. 어, 어쨌든 고기잡이는 그만두는 거지? 항구로 돌아가자.
父: 음, 분명히 그렇구만.




▲어린이의 꿈을 짓밟는 중년

유메루: '유리'라고 알아요?
父: 유리? 보석 말야?
유메루: 예. 그치만 보통 게 아니고 좀더 특별한 힘이 있는….
父: 아아, 옥유리 말이구만. 알지. 물론. 왜국사람이라면 누구나 말이지.
유메루: 소원이 이루어진다면서요? 그걸 찾으면….
父: 단지 전설일 뿐이야 아가씨. 그런 편리한 게 있을 리 없잖아.
유메루: ….
父: 꿈을 부셔서 미안하지만, 무슨 사정이 있나?
유메루: 아뇨….
'유리는 없는 거야? 그게 없으면….'
(배가 흔들린다)
유메루: 뭐야, 지금 건….
후유키: 몰라? 대소용돌이잖아.
유메루: 대소용돌이?
후유키: 해류가 변화해서 바다에 커다란 소용돌이가 생기는 일이 있어. 지금 흔들린 건 진로를 바꿨기 때문이야. 걱정없어.

### 항구

후유키: 난 유린 있다고 생각해.
유메루: 예?
후유키: 아버지와 이야기하는 거 들어버렸어. …유리는 있다고 봐. 아버지는 나이를 먹어서 아마 꿈도 희망도 말라버렸을 거야. 이, 이상한가?
유메루: 아니, 고마워. 나도 믿어볼래.
후유키: 하하. 그렇지. 역시 믿지 않으면 시작도 안되지.
유메루: 후유키는 만일 유리를 찾으면 무슨 소원 빌거야?
후유키: 응…우리집 배는 너덜너덜하니까 다른 어부들에게 꿀리지 않을 멋진 배가 있음 좋겠어. 유메루는?
유메루: 응? 난… 아무생각 없어.
후유키: 그러니….

### 숙소




▲유메루의 아버지가 죽었다는 사실을 알리는 중년 (아까부터 좋지 않은 말만 한다)

父: 아가씨, 갈 곳이 없다고 했지. 그렇지만 이 도시에 오고 싶다고 한 건 자네야. 정 힘들다면 자세

한 건 말 안해도 되지만 그 이유정도는 들려줄 수 있을까.

유메루: 별로 숨길생각은 없는데요…. 아버지를 만나러 왔어요.

父: 아버지를?

유메루: 예.

父: 이름은?

유메루: 코우…. 코우, 리쥰.

父: 코우? 설마 코우장군 말이냐?

유메루: 알아요?

父: 코우라는 성은 그리 많지 않아. 하지만, 아가씨, 좋은 말은 아니지만 자네는 첩의 자식 같은 건가? 신경에 거슬렸다면 미안한데. 하지만…. 코우장군은 말이지… 죽었어…. 수년전 까지 왜국에서는 커다란 싸움이 계속되었다는 건 알고 있겠지? 옥유리를 둘러싸고 일어난 인어족과의 싸움말야. 코우장군은 그 싸움에서 바다에 떨어져 버렸어. 도울 틈도 없이. 물론 모두들 죽었다고 생각했지. 그렇지만 장군은 기적적으로 살아난 거야. 그 후에 코우장군은 사람이 변한 듯이 쌍방의 화해를 위해 노력했어. 전쟁영웅이 이번엔 평화의 사절이 된 거지. 그래도 병에 당해낼 수는 없었나봐. 장례는 국장으로 치루어졌어. 그건 매우 성대했어….

후유키: 그럼, 유리를 원했던 건 아버지를 만나고 싶어서…? 왜 유메루는 거짓말을 한 거지?

### 아침-숙소

후유키: 안되겠어. 역시 코우라는 성을 가진 사람은 어디에도 없는 것 같아.

유메루: 귀찮게 해서 미안해.

후유키: 별로 상관없어. 내가 좋아서 하는 거니까.

유메루: 이제 찾지 않아도 괜찮아….

후유키: 어, 어째서?! 아버질 만나고 싶은 거잖아? 포기하지마! 유리도…꼭 있다고, 믿어본다고 했잖아….

유메루: 유리따위 있을 리가 없잖아!

후유키: 에? 왜 그래?

유메루: 유리따윈 없어! 내겐 아버지도 없어!

후유키: 유메루….

유메루: 이제 됐어. 날 그냥 내버려 둬….

후유키: 기다려 유메루! 어딜가는 거야!

후유키: 이 녀석, 이렇게 발이 빨랐던가? 설마 바다에서 자살…. 이 소리는 대소용돌이!

### 바닷가

후유키: …유메루?

유메루: 놀랐지? 난 인간이 아냐.

후유키: 그, 그럴 수가….

유메루: 빨리 뭍으로 돌아가는 게 좋을 거야. 대소용돌이가 곧 일어날테니까.

후유키: 유메루는? …아버지를 만나고 싶어서 유리에 집착했던 거지?



▲본 모습으로 돌아간 유메루

유메루: ….

후유키: 난 쇼크받았어. 내가 미덥지 못하다는 걸 알고, 유메루의 힘이 되고 싶어서 도시를 돌아다녔는데….

유메루: 아냐….

후유키: 에?

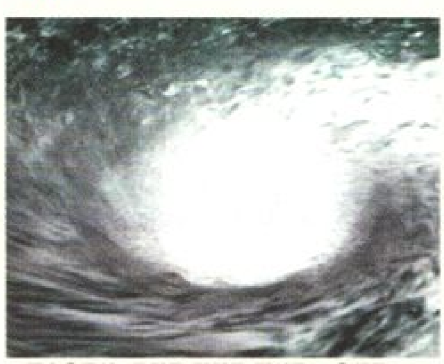
유메루: 분명히 만나고는 싶었어. 그치만 내 소원은 "아버지를 만나고 싶다" 같은, 그런게 아냐.

후유키: 그럼 왜?

유메루: 내 어머니…. 얼마 전에 돌아가셨어. 어머니는 왜인의 아이를, 날 낳은 탓에 부족 내에서 괴로운 꼴을 당했지. 그래서 어머니께서 돌아가셨을 때에도 아무도 슬퍼하지 않았어. …난 울 수도 없었어. 울고 싶어도 부족사람들의 냉담한 시선 때문에 울지 못했어. 그렇게 신경쓸 일도 아니었는데…. …기쁠 때 웃을 수 없었어. …슬플 때 울 수 없었어. 그게 바로 자신이 살아있다는 것을 부정하는 행동이라는 걸 몰랐었어. 난 바보였으니까. 그래서 하다못해 아버지께서 울어주길 바랬어. …유리에겐 말야. "아버지께서 어머니를 싫어하지 않게 해 주세요"라고…. 근데 아버지와 어머니만 함께 있다니 너무해….

후유키: …유메루, 안돼!

유메루: …안녕, 여러 가지 거짓말해서 미안해.


▲대소용돌이, 그리고 거기로 뛰어드는 유메루

### 소용돌이가 일어난 후 조금 전의 회상

유메루: …난 울 수도 없었어. 울고 싶어도 부족사람들의 냉담한 시선 때문에 울지 못했어. 그렇게 신경쓸 일도 아니었는데…. …난 바보였으니까….

### 회상끝

후유키: 나도 똑같아. 바보였어. 왜 말리지 못한 거야. …이, 이것은!

젊은이의 손바닥에는 조그만 연두색의 보석이 있었다. 서로의 마음이 교차했을 때, 마음과 마음이 맞닿았을 때, 그 전설은 되살아난 것이 틀림없었다. 옥유리의 전설이….

'후유키는 만일 유리를 찾으면 무슨 소원 빌거야? …멋진 배? …아냐! 헤어지고 싶지 않아. 내가 이루고 싶은 것은 유메루를 무사히? 그래. 하지만… 유메루가 진정으로 원한 것은 뭐였었지?'

후유키: 유리여! 내 소원을 들어줘! …유메루가 양친과 만나게 해 줘!

(바다로 가라앉는 유메루)



▲잔혹하지만 아름다운 소원. 그리고 그것을 들어주는 발키리

발키리: 그녀를 생각하기 때문에 그녀의 죽음을 원하는가. 소원은 들었다. 이 소녀가 발하라에 갈 수 있을지 어떨지는 모르지만 잠시 함께 지내도록 하지.

### 바닷가

바다가 조용해진 것은 아니다. 유메루가 돌아오지도 않았다. 그래도… 소년은 언제까지나 바다를 바라보고 있었다. 소원은 이루어졌다. 하지만 그것을 알려주는 것은 아무것도 없었다.

### 잠시회상

후유키: 난 유린 있다고 생각해.

유메루: 고마워. 나도 믿어볼래.

후유키: 응, 그렇지. 역시 믿지 않으면 시작도 안되지.

그래… 후유키는 지금이야말로 모든 것을 믿어보자고 생각했다. 그녀는 틀림없이 양친과 행복한 시간을 보내고 있을 것이라고.

유품: 파이란에 있는 구슬유리의 조각

## 에이미(エイミ)



용으로 변신하는 능력을 지닌 여전사. 카셀, 레미아, 세리아, 그레이와 함께 평화로운 한때를 보냈던 시절도 있었지만 지금은 모두와 헤어져 독자적으로 레미아를 죽인 그레이를 쫓고 있다. 겨우 그레이가 있는 장소를 알아내지만 용주옥을 노리는 가놋사에게 잡혀 어이없는 최후를 맞이하고 만다. 전투에서는 창을 사용한다. 성우는 오리카사 아이. 윙 건담의 카토르 라바바 위너, 사쿠라 대전의 아야메, 배리어블 지오의 쿠보타 쥰 등의 역을 맡았다.

**기술 설명**

| 기술 구분 | 이름 | HIT 수 |
|---|---|---|
| 통상기 | 라운드 킥(ラウンドキック) | 2 |
| 통상기 | 소닉 엣지(ソニックエッジ) | 1 |
| 통상기 | 스피닝 엣지(スピニングエッジ) | 3 |
| 반격기 | 라운드 킥(ラウンドキック) | 2 |
| 결정기 | 드래곤 드레드(ドラゴンドレッド) | 1 |

紳士 임당: 드래곤 드레드는 시간을 너무 잡아먹어. 스피닝 엣지 외에는 기술도 쓸모없고.
防塵: 짱개는…어차피 나이가 많으니까 안쓰는 거면서.
紳士 임당: 무슨 소리야!! 나는 로렌타도 썼다구. …귀는 막구.
防塵: 짱개는… 귀가 아니라 스피커를 끄셨겠지.

### 동료 이벤트-비르노아




▲…SM

**에이미:** *모두들 미안해. 나는 살아남지 못할 것 같아…. ……귀찮군…. 아무리 물어봐도 대답할 생각은 눈곱만치도 없어. ……누구냐, 네놈은.*
**발키리:** *나는 혼을 선정하는 자.*
**에이미:** *…하. 이번엔 사신의 등장이냐. 꺼져! 유감이지만 난 죽지 않아!*
**발키리:** *방금 전까지 약한 소리하던 사람의 대사라고는 생각되지 않는데. 뭐, 상관없지.*

**얼마 후**



▲가놋사는 에이미의 능력을 보고 용주옥을 알고 있을 거라 생각한다

**병사:** *가놋사님의 종속의 주술이 효과가 없을 줄은*
**가놋사:** *용의 혈통은 주술에 강한 내성이 있다고 들은 적이 있다. 하지만 이 정도일 줄은 말야.*
**에이미:** *용주옥따위…. 그딴 건 민간전승에도 있을 수도 없는 허풍이야!*
**가놋사:** *넌 그걸 확인해 본 일은 있나? 진실의 탐구라고 하는 것도 이해하기 어려운 쾌락의 하나라고는 생각하지 않는가?*

**다시 얼마 후**




▲그 자식이란?

**에이미:** *난 죽을 수 없어…. 겨우 그 자식이 있는 곳을 알았는데….*

**다시 얼마 후**

**병사:** *음식도 안 먹습니다. 이젠 한계인가요.*
**가놋사:** *웬만큼 해두고. 실토하는게 어떠냐?*
**에이미:** *…×8×*
**가놋사:** *…대신할 녀석은 얼마든지 있다!*
**에이미:** *일일히 수고스럽지만…사람의 혼이 전력이 된다면, 신이 직접 손을 쓰면 되잖아? 왜 그렇게 하지 않는 거냐?*
**발키리:** *힘으로 육체를 꺾을 수는 있지만 마음을 뺏는 건 절대 불가능하다. 적어도 우리는 그걸 알고 있지.*
**에이미:** *과연. 인권을 존중한다는 거군. 약속은 지켜주는 거겠지?*
**발키리:** *그 용건을 네 동료에게 전하는 일 정도는 쉬운 일이다.*
**발키리:** *가놋사라고 했나. 신을 모독하는 사악한 사상의 소유자 같군. 기억해 두겠다.*

## 쥰(洵)

왜국에 살고 있는 유랑 무사. 여동생인 아이와는 쌍둥이 남매이다. 자신의 여동생이 어느 날 눈이 멀자 그 약을 구하기 위해 홀쩍 여행을 떠나 버린다. 도깨비에게 약이 있다는 소문을 듣고 도깨비에게 도전. 도깨비를 이기기는 하지만 결국 누이를 구하지는 못하고 자신은…. 동기는 좋았지만 자신만의 사고에 빠져 동생의 마음을 헤아리지 못한 안타까운 청년이다. 전투에서는 검, 도를 사용한다. 성우를 맡은 오소나카 마사야는 얼마 전에 본지에서 라인업이 나간 트라이건의 밧슈라를 맡기도 했다.

**기술 설명**

| 기술 구분 | 이름 | HIT 수 |
|---|---|---|
| 통상기 | 섬광참(閃光斬) | 2 |
| 통상기 | 고영참(孤影斬) | 1 |
| 통상기 | 쌍엔참( 円斬) | 2 |
| 반격기 | 섬광참(閃光斬) | 2 |
| 결정기 | 천광인(千光刃) | 15 |

防塵: 쥰인가…. 천광인은 멋지지만 고영참이 너무 도판정이 나쁜 탓에 안썼죠.
紳士 임당: 나는 초반에 그를 너무 귀여워한 나머지 신계로 보내버렸어.
防塵: 왜죠? 나는 2명밖에 없는 도(刀)사용 자라 꽤나 아꼈는데…. 쓰진 않았지만.
紳士 임당: 초반에 신계로 올리면 레벨이 인간계보다 많이 오르지 않을까 해서….

### 동료 이벤트-파이란

**신사**

**신주:** *매일 열심이시군요. 그런 몸으로 대체 무엇을….*
**아이:** *예. 오빠생각…. 오빠는 제 눈을 고칠 약을*

## 리셀리아(リセリア)



자신의 힘을 두려워 하여 스스로를 봉인한 마녀…라고는 하지만 어차피 동료가 되면 레벨은 1이요, 능력은 다른 마법사 캐릭터와 별다를 것이 없는 웨이크 캐릭터(멜티나와 레자드도 마찬가지지만). 이외에 별 특징은 없다…. 단지 성우인 이노우에 키쿠코가 초특급 성우라는 점을 빼면.

**초기 마법**

크로스 에어레이드(クロス・エアレイド)
이그니트 쟈베린(イグニート・ジャベリン)
마이트 레인포스(マイト・レインフォース)
가드 레인포스(ガード・レインフォース)
에복 페저(エヴォーク・フェザー)

**紳士 입당:** 비싼 성우인 만큼 등장이 짠 캐릭터야.
**防塵:** 하지만 이노우에씨는 조연도 특기 중 하나죠.
**紳士 입당:** 지면을 보면 이건 완전 엑스트라인데.
**防塵:** 무슨 말씀! 댄싱 블레이드를 보면 대사가 1분도 안되요.

**리셀리아:** 당신은…혼의 인도자, 여신 발큐리아시군요?
**발키리:** 예. 우리의 주신 오딘은 당신의 힘을 요구하고 있습니다. 함께 하시죠.
**리셀리아:** 저는 제 자신의 제어할 수 없는 힘에 절망하여 목숨을 끊고 혼을 봉인했습니다. 전 제가 세상에 존재해서는 안 된다고 판단했습니다. 그리고 전 긴 시간 동안 절 멈추어 줄 사람을 기다렸어요. 발큐리아님. 당신은 그걸 할 수 있습니까? 제 슬픔과 고통을 없애줄 수 있습니까?



▲아키는 자신의 눈보다 오빠가 무사하길 바랬지만

찾아 여행을….
**신주:** 그렇습니까.
**마을사람1:** 도깨비?
**마을사람2:** 또 도깨비가 나타났대.
**무사:** 좋다. 내가 퇴치해 주지.

**도깨비가 사는 동굴**



▲잠시 등장한 엑스트라의 최후

**도깨비:** 그 양쪽눈은 이젠 필요 없겠지.
**무사:** 히, 히익!!

**신사**

**신주:** 이전에 당신과 닮은 얼굴의 젊은이가 방문한 적이 있었습니다.
**아이:** 설마 오빠! …저하고 오빠는 쌍둥이예요.
**신주:** 역시 그렇습니까. 이 부적은 당신에게 주라고 제게 맡긴 것입니다.
**아이:** 어째서 여기에?
**신주:** 글쎄요. 허나 당신이 여기 올걸 알고있던 것 같습니다. 쌍둥이란 신기하군요.

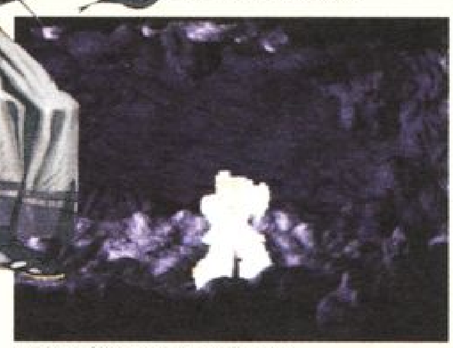


**도깨비가 사는 동굴**

**도깨비:** 네 마음은 이 마경원에 뭘 비추는가.
**발키리:** 마음? 내겐 그런 게 없어.
(쥰으로 변하는 도깨비)

**과거회상**

**도깨비:** 자신이 죽고 동생이 살아남는 것과, 동생이 죽을 때까지 네가 옆에 있어주는 것. 그 중에 어느 쪽이 동생에게 있어 행복이라 생각하느냐?
**쥰:** 난 죽지 않아! 동생도 죽게 내버려둘 수 없어!
**도깨비:** 이 세상에 1이 1000이 되는 것 같은 이야기는 존재하지 않아. 목숨을 얻는 만큼 목숨을 잃는 것이다.
**쥰:** ….
**도깨비:** 이 혼옥석과 네 목숨을 교환하겠다.
**쥰:** 난 죽지 않는다고 분명히 말했다. 애시당초 그런 거래에 응할 마음은 없어.
**도깨비:** 뭐라고?
**쥰:** 힘으로라도 뺏겠다고 하는 것이다.
**도깨비:** ….
(도깨비를 물리친 쥰)
**쥰:** 괴물주제에 인간과 거래를 하려고?
**도깨비:** 큭큭큭! 무엇보다 피를 숭배하고 그걸 위해서는 피를 보는 것도 두려워하지 않는다. …가장 인간적인. 그것이야말로 우리들 도깨비의 마음. 너도 똑같은 놈이야!!


▲괴로워하다 도깨비로 변하는 쥰

**도깨비:** 나는 살아남는다. 육체따위 그릇에 지나지 않아.

**쥰:** 큭. 도깨비는…?
**발키리:** 여기에 도깨비따윈 없어. 넌 자신의 마음과 상대하고 있던 것에 지나지 않았다.
**쥰:** 그 도깨비가 내 마음이라고?
**발키리:** 진실은 사람은 현혹시킨다. 자신의 마음과 대립하는 것은 마경원과 다를 게 없어. 인간이여. 네 기분은 알겠다. 하지만 비뚤어진 마음으로 대체 뭘 이루겠다는 거냐. 원래 쌍둥이는 혼을 공유하고 있는 것. 서로에게 영향을 주지 않을 수가 없는 존재다. 정말로 멀었던 것은 동생의 눈인가, 아니면 네 마음인가!!
**쥰:** 내 마음? 내가 동생을?

**신사**

**아이:** 아마 오빠가 고쳐준 거예요. 하지만 제 소원은….
**신주:** 왜 갑자기 그런 생각을?
**아이:** 모르겠습니다. 하지만, 그런 기분이 들었어요.

# 배드럭(バドラック)



극히 이기적인 가치관을 지니고 있는 도적. 도적이라고는 하지만 각종 악행을 문제없이 거뜬히 해내는 세상에서 말하는 인간 말종이다. 고고한 한 마리 늑대가 좋다고 자기 입으로는 말하지만 사실 그만한 배짱 따위는 가지고 있지 않다. 죽어서 지옥으로 갈 몸이었지만 단 한번 이루어 냈던 선행으로 인하여 발키리에게 선택되는 인물. 전투에서는 활을 사용. 호시노 미츠아키라는 성우가 역할 연기를 맡음.

**기술 설명**

| 기술 구분 | 이름 | HIT 수 |
|---|---|---|
| 통상기 | 플레어 샷(フレアショット) | 1 |
| 통상기 | 피프스 웨이(フィフスウェイ) | 5 내외 |
| 통상기 | 루나틱 숏(ルナディックシュート) | 7 내외 |
| 반격기 | 플레어 샷(フレアショット) | 1 |
| 결정기 | 스피어 디사이드(スフィアデサイド) | 1 |

防塵: 기본 기로만 따지면 루시오와 함께 히트 수에서는 1, 2위를 다투는 놈이죠.

紳士 임당: 흠, 코믹함을 따지면 제라드와 함께 1, 2위를 다투는 놈이기도 하지.

防塵: 하기사, 이 게임에는 코믹한 분위기가 잘 연출이 안되니까요(지금 우리 들빼고).

紳士 임당: 그래? 이 녀석은 얼굴만으로도 가능한데….

## 동료 이벤트-비르노아

### 비르노아 거리



▲무언가에 쫓기고 있는 배드럭

배드럭: 이 내가 실수를…. 큰일났구만. 빌어먹을!! 대체 누구야?

?: 흔들리고 있군요. 배드럭씨.

배드럭: !! 거기냐! 쿠…아….

암살자: 당신은 너무 많이 해먹었어.

배드럭: 제, 젠장!

### 회상- 배드럭의 집.



▲꽃에 대한 이야길 해주는 지나 아지매

지나: 이봐!! 언제까지 잘 거야. 일은 어쨌어?

배드럭: 일? 내가 뭘 하는지 모를리 없잖아? 이런 시간에…깨우지마.

지나: 무슨 말이야! 가끔은 태양을 보지 않으면 썩어버려!! 그리고 청소도 해야되니까!!

배드럭: 아아, 알았어. 알았어. 이러고 있으면 전쟁중이라는 긴장감도 안들지.

지나: 무슨 헛소리야. 너 거기 집 화단에 심은 꽃, 본 적 없어?

배드럭: 꽃? 여기 잡식쪼가리도 없는 거 말야? 그래, 전부터 궁금했었는데. 대체 언제 이 꽃 피는 거야. 피는 척하는 것도 본적이 없어.

지나: 이건 선인장의 일종이지.

배드럭: 하? 선인장?

지나: 달밤 저녁에 딱 한번, 몇 시간동안만 꽃을 피우는 거야.

배드럭: ….

지나: 멍하니 자고있음 놓쳐버려. 하지만 그대신 꽃이 필 때 소원을 빌면 이루어진대.

배드럭: 과연…. 그래서 이런 쓸데없는 걸 키우고 있나.

지나: 재미있잖아!!

배드럭: 그렇게 돈을 갖고 싶은 거냐?

지나: 바보구만! 모두 전쟁이 빨리 끝나길 비는 거지.

'사람 좋은 놈들이군'

배드럭: 뭐, 난 다시 자야지.

지나: …정말.

### 회상-도적길드

배드럭: 빨리 돈버는 일은 없나?

중개인 여성: 여기가 어딘지 알지?

배드럭: 아- 알았어, 알았어. 중개료를 내라는 거지? 여기는 천하의 비르노아 도적 길드다. 누구도 거역하지 않아.

중개인 여성: 그럼 이야기가 빠르군. 내일 또 와봐.

배드럭: 음. 그럼 다시 오겠어.

### 회상- 도적 길드 앞.



▲멋있게 폼을 잡아보았지만…

배드럭: 쳇! 송사리들이 몰려오는군. 네놈들에게 낼 돈 같은 건 없어! 남자의 로망이란 한 마리 늑대처럼 혼자서 하는 거지!

### 회상- 거리

'이런 거 재미없어… 재미없다구!!'

### 집 앞



▲만신창이가 된 배드럭

배드럭: …포기했, 나…? 이렇게 될 줄 알았으면 빨리 나갔으면 좋았을 걸…. 죽기 싫어, 죽기 싫어…. 아파…. 누가 좀 살려줘…. 어두워…큭! 생각해보면 지금까지 좋았던 때는 한번도 없었어….

'죽기 싫어, 아파…. 살려줘…. 누구냐? 날 부르는 건, …뭐지?'

배드럭: 난 살아있는 건가? 내가… 죽었어? 당신 설마, 설마 그거야? 정말이야, 야!! 그지? 날 그거지? 발할라에 데려가는 거지? 야호!

발키리: …아냐.

배드럭: 하? 너 발키리잖아. 죽으면 신계에 간다는 거 진짜잖아?

발키리: 확실히…. 하지만…착각하지마. 네가 지금까지 어떤 일을 했나 생각해보도록 해. 아무나 선택할 정도로 내 선정은 무르지 않아.

배드럭: 그, 그, 그러면 나, 나, 난 어떻게 되는 거야? 어떻게 해줄 거야? 이봐!!

발키리: 네놈을 초대한 것은 주신 오딘이 아냐. 명계의 여왕 헬의 고통 속에서 영원히 뺑뺑 도는 게 좋을 것이야!!




▲필사적이다

**배드럭**: *기, 기, 기, 기다려!! 잠깐 기다려!! 나도 지옥행을 거부할 권리 정도는 있어야 되잖아! 죽기 싫어. 아니, 나는 죽은 거지. 잘 모르겠어!! 어쨌든 기억해볼게. 나도 나쁜 일만 해 온건 아니니까…. 아마도.*

**발키리**: *이야기해봐…. 나도 사신은 아냐. 뭔가 하나라도 구원받을 만한 일은 했나?*

**배드럭**: *마, 말이 통하잖아. 글쎄…. 할배…아니 노인을.*

**발키리**: *노인을?*

**배드럭**: *속여서 죽였다.*

**발키리**: *그건 지옥에 가기 위한 권리겠지.*

**배드럭**: *틀려, 틀려!! 이게 아냐!! 으음, 그럼…. 유괴 도우미! …나라의 스파이! …장물의 뒷거래. …여자를 인신매매하기도 했다!*

**발키리**: *…질리는 놈이구나.*

**배드럭**: *아니, 그….*

**발키리**: *인간이여, 슬슬 헤어질 시간이다….*

**배드럭**: *잠! 잠깐 기다려!*

**발키리**: *…시간을 낭비하지 마라.*



▲지나의 말이 떠오른다. 그리고 꽃이 핀다.

**배드럭**: *하아…. 있어. 있었어. 어이!!*

**회상**

'그건 아마 3, 4년 전이었나. 확실히 기억나진 않지만 아마 그랬을 거야. 난 그때 비르노아에서 일을 했어. 아냐. 지레짐작하지마. 일이라고 그렇게 심한 것도 아냐. 그거야. 호위. 그래. 호위를 했어. 누구냐고? 아아, 그건 노, 노예상인이었어. 그러니까 눈썹 좁히지 말라니까!! 그러니까 어쨌든 들어봐. 뭐 기억해내는 것도 창피한 말이지만 말야…. 그거야. 거덜난 마을은 얼마든지 있는 건데 말야. 식료를 줄이기 위해 자기 딸을 파는 것도 다반사야. 비르노아의 특히 북부는. 그런데 상인의 호위를 맡았을 때 7살 정도 되는 애가 있었어. 어디에도 있는 애였는데, 에…이름은 잊었네. 어쨌든 뭔가 상황을 잘 모르는 것 같아서, 왜인지 나한테 들러 붙는 거야. …창피하구만. 대충 이야기는 알았지? 이제 됐지? 됐으니까 말해보라고? 대체 이 노예상인이란 놈이 굉장히 짜증나는 멍청이라서, 말하는 거 반도 못 알아먹어. 덤으로 처음이야기와는 달리 굉장히 위험한 지름길로 간다고 해서 말야. 말하자면, 난 그 일을 팽개친 거야. 물론 돈은 못 받아. 하지만 그 대신 그 애를 슬쩍 빼냈지. 출발 직전에. 그 애는 변함없이 상황을 잘 모르는 것 같아서, 오빠는? 이라고 묻는 거야. 팔자도 좋지. 뭐, 난 그 노예상인을 곤란하게 할 셈으로 애를 빼낸 건데, 귀찮아져서 말이지. 교회에 몰래놓고 왔지. 내 집이다라고 하니까 믿더라구. 그 애. 멋진 십자가가 서 있는데 말이야. 얼래? 기다려봐. 혹시 그 아이가 불쌍해 보여서 고아원까지 데려갔다고 한 쪽이 감동적인가…? 바본가? 난.'

**회상끝**

**배드럭**: *아, 안되나?*

'어둠을 걸어온 남자가 만난 한 떨기 꽃, 인가….'

**발키리**: *나이 먹을 만큼 먹은 남자가 눈물을 보이면 어떡하나. 뭐냐. 안 가는 건가?*

**배드럭**: *예? 가, 가야지! 가고 말고!*

**유품**: *카미르 마을의 손수만든 머리띠*

## 멜티나(メルティーナ)

레자드 바레스와 쌍벽을 이룰 정도의 재능을 지닌 천재 마도사. 지식의 습득에 밖에 흥미를 보이지 않으며 감상적인 기질이 다분하다. 현실에 대해 비뚤어진 시각을 지니고 있으며 언제나 꿈을 쫓는 소녀다운 모습도 보이지만 프라이드가 높고 자기 중심적인 면 또한 강하다. 태도는 언제나 도도하며 이성에 대한 흥미 따위는 전·혀 없는 여성. 마도사이니 만큼 마법을 사용한다. 목소리를 맡은 야마자키 마리아는 미츠메테 나이트의 노엘을 필두로 주로 게임 관련 여성 캐릭터의 목소리를 연기.

**초기 마법**

다크 세이버(ダーク・セイヴァー)
크로스 에어레이드(クロス・エアレイド)
이그니트 자베린(イグニート・ジャベリン)
오디너리 셰이프(オーディナリィ・シェイプ)
리듀스 가드(レデュース・ガード)



**紳士 임당**: 멜티나의 스토리는 너무나 가벼워. 그래도 표정이 귀여우니 용서한다.

**防塵**: 가볍다라… 지식에의 끝없는 추구를 바라는 여성의 이야기가 가볍다라….

**紳士 임당**: 죽음 앞의 지식은 소용없는 거야.

**防塵**: 그것 조차도 뛰어 넘는 앎을 추구한 걸지도 모릅니다. 그녀는.

### 동료 이벤트-프란스부르크

**마법학교**

**학원생**: *멜티나님, 이런 늦은 시간까지 대체 뭘 하고 계셨습니까?!*

**멜티나**: *별로. 빗나간 사랑을 하고 파멸적인 기분에 젖어있었어.*

**학원생**: *예?*

**멜티나**: *농담이야. 그런데 무슨 일이지?*

**학원생**: *아…. 흠. 로렌타님이 돌아가셨습니다….*

**멜티나**: *아, 그래.*

'그 자식이? 뭐, 죽이고 싶은 기분도 모르는 것은 아니지만….'

**멜티나의 방-연구실(?)**



▲멜티나는 로렌타의 죽음을 기뻐하고 있다


▲후에 멜티나의 죽음을 초래하는 유체 이탈 장치

멜티나: 정말 죽으니까 상쾌해…!! 저엉말 THANK YOU!! 레자아드♪ 그러고 보니 오늘은 춥네~.

### 레자드의 탑-통로



▲레자드의 탑에 흥미를 갖는 멜티나

멜티나: 탑 전체에서 마력이…, 벽면에 특별한 문자가 새겨져 있네. 그치만 이건…룬 문자? 거짓말…잃어버린 4번째와 14번째, 그리고 22번째 문자까지 있어!! 어떻게 된 거지? 하지만 해석되어 있네. 이런 거대한 탑의 존재차원을 움직여서 숨기다니. 그 자식 대체 어느 정도의 힘을 가지고 있는 거지.

### 레자드의 탑-서재

멜티나: 이런 어두운 곳에…. 어차피 음침한 짓을 하고 있겠지만. 아직 시간은 있지? …이건 레자드의!! 그런데 변함없이 더러운 글씨체야. 오리지널리티 넘치는 마법언어인가?

### 레자드의 탑-호문크루스(인조 생명체) 보관소.

멜티나: 인조생명체? 틀림없어!! 이건 호문크루스!! 그치만 그 자식, 소녀취향이었나? 이런 거나 만들고. 그러고 보니 세세한 부분까지 잘 만들었네. 정말!! 변태같으니라구!! 이런 걸 여자인 내게 보이고…! 이런걸 보려고 일일이 유체이탈해서 여기까지 온 게 아니야!! 하지만… 그래!

'뭐, 해부실험용 재료로는 쓸만하겠네.'

### 멜티나의 방-침실(?)

멜티나: 레자드, 너 언제부터 훔쳐보는 취미가 있었지?

레자드: 죄송해요. 그럴 작정은 아니었습니다만.

멜티나: 오랜만이네. 한잔 어때? 그런 힘, 어떻게 손에 넣었어?



▲폼 봐라…

레자드: 우선은 주술에 대한 질문, …입니까. 변하지 않았군요.

멜티나: 레자드…. 네가 했지?

레자드: 뭘 말입니까? ……알겠습니다. 대답하죠.

멜티나: 변하지 않았다고 아까 그랬지? 놀림 받는 거 질색이야!

레자드: 현자의 돌입니다. 그걸 손에 넣었어요.

멜티나: 정말?

레자드: 그렇지만 이것은 예를 들자면, 이런 물건이죠. "100억 페이지 두께의 사전"같은…. 입수하자마자 모든 지식이 자신의 것이 되는 편리한 물건이 아니에요.

멜티나: ….

레자드: 그런데… 부탁이 있습니다만.

멜티나: 나한테?

레자드: 엘. 당신의 내 호문크루스를 가지고 갔죠? 그걸 돌려주셨으면 하는데요. 아, 물론 거저라고는 말하지 않습니다. 필요하다면 뭔가 교환 조건을 걸어도 상관없어요.

멜티나: 몰랐어. 당신이 그런 편애취미가 있을 줄은.

레자드: 뭐라해도 좋습니다. 내게 있어서 필요한 것이니까요.

멜티나: 뭐 좋아. ……미리 말해둘게. 내가 원하는 건 비프레스트에 관한 정보야.

### 멜티나의 방-연구실(?)



▲멜티나는 지식의 습득이 최대의 관심사

레자드: 무지개 다리 비프레스트 말이군요?

멜티나: 그래. 인간계와 신계를 잇는 유일한 접점. 난 옛날에 오딘이 마력을 얻은 장소라 전해지는 유그드라실의 정상에 가보고 싶어.

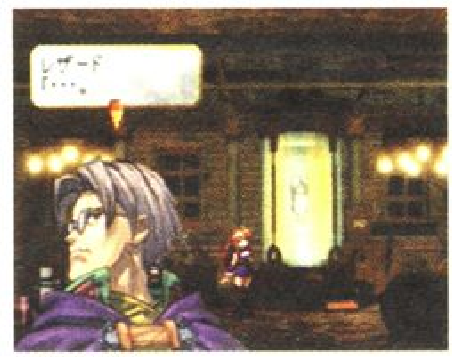
레자드: 당신의 욕망을 채울 수 있는 것은 지식을 얻는 것 뿐… 입니까. 역시 멜 답군요.

멜티나: 너하고 별로 다를 거 없어. 그렇게 생각하면 로리콘이 아닌 것만으로도 내가 좀 낫잖아? ……현실따위 재미없어. 꿈을 계속 꿀 수 있다면 난 계속 자는 쪽을 고르겠어.

(호문크루스 앞에서)



▲감상적인 여자



▲박정한 남자

멜티나: 이 호문크루스는 단지 잠들어 있을 뿐. 이 아이는 어떤 꿈을 꾸고 있을까.

레자드: 글쎄요….

멜티나: 이 아이, 귀여워. 크면 꼭 굉장한 미인이 될 거야.

레자드: …. 무지개 다리는 유그드라실 숲에 있다는 소문입니다.

멜티나: 그 엘프가 사는?

레자드: 그렇습니다.

멜티나: 그럼 안되잖아!!

레자드: 예. 보통은.

멜티나: 기분 잡치네. 대체 저 엘프란 거 뭐야? 숲에서 한 걸음도 나오려고 하지도 않아. 타인과 관련되는 것도 싫어해. 없어지면 좋을 텐데. 바보들!!

레자드: 없어지면 곤란합니다.

멜티나: 헤에? 어째서?

레자드: 엘프가 대체 뭘 하고 있는 지는 알고 있지요?

멜티나: 대수(大樹) 유그드라실을 지키고 있지. 세계를 지탱하는 대수가 죽으면 세계도 멸망할 테니까….

레자드: 그래. 보통인간들은 그걸 모르죠.

멜티나: 신학 복습정도는 기본이지.

레자드: 아. 좀 들어보세요. 전 호문크루스를 만들

기 위한 연구과정에서 재밌는 걸 알았습니다.

**멜티나:** 재밌는 일?

**레자드:** 엘프는 신이 인간계에 머물기 위해 필요로 하는 육체, 즉 신의 그릇인 겁니다.

**멜티나:** …그래서?

**레자드:** 즉 엘프는 신이라는 겁니다. 그리고 엘프와 인간 사이에는 자손이 태어나는 것도 실증되어 있다는….

**멜티나:** 거짓말.

**레자드:** 정말입니다. 실은 오딘이 하프엘프입니다.

**멜티나:** 그런 증거가 어디에?

**레자드:** 그럼, 오딘이 신들의 왕이 된 때의 이야기는 알고 있지요?

**멜티나:** 인류 창세신화 말야?

**레자드:** 뭐, 그렇습니다. 전쟁 끝에 오딘은 왕이 되었다. 하지만 세계는 멸망해서 아무 것도 남지 않았다. 그래서 그는 제 2의 인류를 세계에 창조했다. 이리하여 그는 만물의 아버지가 되었다.

**멜티나:** 잠오는 이야기야.

**레자드:** …오딘은 원래 힘이 약한 신이었다. 그런 그가 어째서 신의 왕이 되었는가. 멜은 의문이 가지 않습니까?

**멜티나:** 뭐, 말하고 보니 조금은.



▲오딘과 자신의 목적에 대해서 설명하는 레자드

**레자드:** 인간은 불완전한 존재입니다. 거꾸로 신은 그 존재자체가 완전체. 즉 신은 성장을 할 수가 없습니다. 그렇지만….

**멜티나:** 오딘은 달랐다. 하프엘프니까.

**레자드:** 그렇습니다. 인간의 혼혈족인데다가 그는 인간과 마찬가지로 성장한다는 힘을 지니고 있었습니다. 그래서 최종적으로 모든 존재를 능가해서 왕의 자리를 얻을 수 있었던 것입니다. 이제부터가 중요합니다만…. 신은 엘프라는 그릇을 이용해서 자신의 존재를 인간계에 남기려고 했습니다. 대수를 지키기 위해서.

**멜티나:** 했던 말, 다시 안해도 되는데.

**레자드:** …즉, 그것은 신과 인간의 혼을 능가하는 존재라는 것을 증명하고 동시에 인간의 혼이 역으로 엘프라고 하는 그릇에 들어가는 것이 가능하다라는 것이 됩니다.

**멜티나:** 다른 사람에게 옮겨 탄다는 거야?

**레자드:** 호문크루스가 뭘로 이루어져 있는지 알고 있습니까?

**멜티나:** 엘프와 인간이 반반씩.

**레자드:** 그렇습니다. 호문크루스와 하프엘프는 본질적으로 같죠. 만약 자신의 혼이 호문크루스의 육체에 살 수 있다면…. 저는 신이 될지도 모른다. 는, 이게 전부입니다. 무리해서 호문크루스를 가지고 돌아가자고는 생각치 않습니다. 보관할 장소도 없고, 나중에 다시 오도록 하죠.

### 프란스부르크-거리

**멜티나:** 원래의 육체로 갈 수 없다면 일시적으로라도 영체에 이탈하면 되는 거야. 공간을 초월하는 것이 이 상태의 이점이지.

**레자드:** 멜, 들립니까? 내 바램은 신이 되는 것 이외에 또 하나 있습니다. 신을 호문크루스에 가두어 그 강대한 힘을 봉인하는 주술이 완성되면 신과 싸우는 것도 가능해진다. 사랑하는 여신을 자신의 것으로 할 수 있다. 꿈만 같죠?

**멜티나:** 레자드?!

### 멜티나의 방-연구실?)


▲장치를 열리는 레자드

**레자드:** 멜, 당신은 자고 있으면 돼요. 나와는 다른 장소에서 꿈을 꾸고 있으면 되는 거예요! 허든 실이든 관계없이, 그걸로 만족하죠? 당신의 존재는 내게 있어서 조금은 위험해요.

**발키리:** 나와 같이 갈 생각은 없나?

**멜티나:** 아하하하하! 내가? 당신과?

**발키리:** 그래, 우리에게 협력하면 비프레스트도 유그드라실의 연구도 가능하게 되겠지.

**멜티나:** 흥, 좋아. 난 당신에 붙겠어. 어차피 그것 밖에 길이 없잖아?

**발키리:** 잘 아는군.

**멜티나:** 미끼로 꼬시려는, 그런 쓸데없는 짓은 안 해도 돼. 뭐, 그 녀석 앞에 유령으로 나타나는 것도 여흥이지.

**유품:** 프란스부르크의 인피니티 로드

## 로렌태(ロレンタ)

프란스부르크 마법학원의 학원장이지만 자신들의 제자인 레자드 바레스와 멜티나의 실력은 오히려 자신보다도 뛰어나다. 그 때문에 뛰어난 인덕과 기품을 지니고 있음에도 학원생들에게 제대로 존경을 받지 못하고 있다. 더욱이 멜티나에게는 눈의 가시 취급을 받고 있으며 레자드는 옛날 학원에서 쫓아내버린 과거가 있다. 남편을 진심으로 사랑하는 양처. 당연히 전투는 마법으로.

### 초기마법

파이어 랜스(ファイア・ランス)
크로스 에어레이드(クロス・エアレイド)
리듀스 가드(レデュース・ガード)
큐어 프라무스(キュア・プラムス)
에복 페저(エヴォーク・フェザー)

**防塵:** 레자드의 희생양…, 죄도 없는 양민이란 이런 사람을 일컫는 것이 아닌지….

**紳士 일당:** 목소리는 더러운 아줌마긴 하지만 확실히 섬짓한 스토리였어.

**防塵:** 하지만 에복 페저가 기본으로 있다는 걸 빼면 쓸 일은 없어요.

**紳士 일당:** 에복 페저가 아니라 에복 페저 할아버지가 있더라도 그녀를 쓰는 사람은….

## 동료 이벤트-프란스부르크

### 엘프가 사는 숲

**베리온:** 레자드님, 괜찮겠습니까? 추격대의 수가 너무 많습니다.

**레자드:** 허둥대지 마라, 베리온. 넌 이대로 먼저 가라. 절대로 여자를 뺏기지 마.

**베리온:** 옛!!

**레자드:** 나는 유구의 시간 속에 몸을 맡긴 자. 그대는 내 이름을 알아두는 것이 좋을 것이다. 모르


▲몬스터를 소환해낸다(주문 참 길다)

는 자는 자신이 멍청한 자라는 것을 알지어다! 그리고 새겨라!! 내 이름은 레자드 바레스!! 그 이름은 명왕의 낙인으로 변하여 그대에게 재가를 내릴 것이다. 혼의 구원을 사사할 것을 원한다면 지금 너로서 나타나라!



레자드: 나무인형이 인간을 습격하다니 이 무슨 일인가. 미친 경극은 끝이다.

엘프: 기다려!

레자드의 탑-지하

베리온: 레자드님의 명이다. 내가 네 감시를 한다. ……?

엘프: (사슬을 풀어. 그래. 그거야).

베리온: 가악!!

엘프: (크… 이럴 리가…).

레자드: 시간이 맞았군. 겨우 눈치챘나. 그래. 이 남자는 호문크루스(인조생명체)야.

엘프: 호문크루스…

레자드: 정말 재미있는 장난을 해주는군… 참(매혹의 주문)인가. 하지만 호문크루스는 인간과는 정신구조가 근본부터 틀리니까 폭주할 수도 있지. 후후. 안됐구나. 그건 그렇고. 크크크. 문란하게 습격당하길 바랬나?

엘프: 무, 무슨…

레자드: 건방지게 인간의 말을 하다니. 뭐, 상관없지. 허나 그렇다고 해도 인간이 엘프여자를 상대로 한다는 건 나무인형을 상대로 정교하는 것과 똑같으니까. 그런가. 이 경우는 녀석(베리온)은 호문크루스니까 나무인형은 나무인형끼리 딱 좋았나. 아하하하!

엘프: 지옥에나 떨어져 버려.

레자드: 훗. 나무인형이라고 불리는 것이 불만인가? 그럼 이렇게 불러주지. 신의 그릇이라고 말야.

엘프: !!!

레자드: 놀란 것 같군. 그럼 들어봐라. 난 현자의 돌을 손에 넣은 거야. 그 정도는 알고 있는게 당연하겠지?




▲그의 대사는 18금에 해당한다

엘프: 현자의 돌…

레자드: 하지만 돌에 담겨진 지식을 푸는 건 간단한 일이 아냐. 일순간에 세상의 모든 것을 알 수 있는 편리한 물건이 아냐. 그건

엘프: 어째서 너 같은 악마가!!

레자드: 나무 인형이… 인간인 척하고 나불거리는 건 그만 둬!

엘프: 크…

레자드: 돌은 내게 비난을 담아서 처음 이렇게 가르쳐 주었다. 모든 것을 모든 것이라고 표시하는 것은 거짓 이외에는 있을 수 없다. 라고. 하지만 그래도 돌을 구한 건 허탕이 아니었어. 너는 이제부터 그릇이 되는 거다. 내 마음을 채우기 위해! ……엘프를 촉매로 하면 반드시 이상의 그릇을 만들 수 있어…

마법학교

학생: 학장님. 생신 축하드립니다.

로렌타: 고마워. 이렇게 축하해줘서 굉장히 기쁘구나. 그런데 아까부터 멜티나의 모습이 보이지 않는데…

학생: 흐음…

프렌스부르크 길가

로렌타: 그 이. 아직 안자고 있을까?

집앞

로렌타: 겨우 다 왔네. 벌써 자려나? (고양이를 보고)어디서 헤매다 왔니?

고양이: 오늘은 친애하는 스승님의 생신이었군요. 한번 직접 만나고 싶다고 생각했습니다. 안내는 고양이에게 맡겼기 때문에 혼자서 오시기를 바랍니다. 남편과 둘이서 기다리고 있겠습니다. -레자드 바레스-

로렌타: 레자드…. 그 애가?!

레자드의 탑-옥상

레자드: 오랫만이군요. 스승님.

로렌타: 너는 내가 직접 가르친 제자 중에서 가장 머리가 좋은 아이였어. 그런데 어째서 이렇게 변해버린 거지?! 남편을 납치해서 얻고 싶은 건 뭐지? 나에게의 복수?! 그렇다면 남편은 관계없어! 남편을 놓아줘!

레자드: 복수? 당신이 저를 학원에서 추방한 걸 그렇게 원망하고 있다고 생각하십니까?

로렌타: 아니냐? 그럼 왜!

레자드: 젊은 연인들도 생각했습니다만, 그걸로는 쌓아온 것이 부족해요. 그리고 노부부들은 어차피 미래가 없죠. 하지만 당신들은 정말 오랫동안 사랑하며 살아왔지요? 그리고 이제부터도.

로렌타: 뭘. 무슨 말을 하는 거야?

레자드: …나도 사랑하고 싶어. 그러니까… 죽어!!

로렌타: 레자-드! 다시 생각해봐!!




▲로렌타 부부의 비극

(레자드가 사라지고)

로렌타: 저것은 이송방진…!! 그렇게까지 힘을 가지고 있으면서 어째서 길을 잘못든 거야? 레자드. 레자드. 레자드!!

로렌타: 괜찮아요?

남편: …로렌타…

로렌타: 그래요. 나예요. 이제 괜찮아요.

남편: 로렌타. 내 몸이 이상해. 저 남자가 약을 먹인 후부터…. 몸이 마치 내 것이 아닌 것 같은…. 가악!! 나, 난 대체 어떻게 되는 거지? 난…

로렌타: 미안해요…. 이제 나는 어떻게 해볼 수도 없어요. 학원에서 최고라고는 해도. 당신을 도울 순 없어요…. 미안해요….

남편: 로, 로렌타. 날 죽여줘. 이대로라면 난…!!

로렌타: 제가 당신을 어떻게 죽이겠어요? 어떻게 변한다 해도 당신은 내가 가장 좋아하는 사람인데…

레자드의 탑- 레자드의 연구실

레자드: 들리지? 구울의 파동이. 들리지? 맛이 가버린 여자의 통곡이. 신에 대해 이 이상의 모독은 없겠지. 빨리 와 줘…. 사랑스럽고 또 사랑스러워서. 미칠 것만 같아…. …발큐리아여!!!

레자드의 탑- 옥상

로렌타: 어째서. 어째서 이렇게…. 크… 눈을 떠요…. 사랑해요. 여·보…

# 그레이(グレイ)



레미아라는 여성과 서로 사랑하는 사이였지만 어떤 사고로 레미아가 환혼의 법(베리나스가 아사카를 살리기 위해 썼던 자신의 목숨을 바치는 것)으로 죽고 그 죽음의 처리를 그레이가 하게 되어(즉 그레이가 레미아를 죽였다는 이야기) 에이미, 카셀들의 추격을 받는다. 하지만 그 역시 레미아를 살리기 위해 환혼의 법을 사용하였고 결과는 실패. 레미아는 죽은 채로, 그레이 자신은 육체를 잃고 만다. 검과 양수검을 모두 사용한다.

| 기술 설명 | | |
|---|---|---|
| 기술 구분 | 이름 | HIT 수 |
| 통상기 | 레이저 엣지(レイザーエッジ) | 1 |
| 통상기 | 모탈 레이저(モータルレイザー) | 1 |
| 통상기 | 플러스티캐논(プラスティックキャノン) | 3 |
| 반격기 | 레이저 엣지(レイザーエッジ) | 1 |
| 결정기 | 아이시클 디자스터(アイシクルディザスター) | 8 |

防塵: 스토리가 표면상으로 드러나지 않는 것이 아쉽군요. 가장 구성진 스토리인데 말이죠.

紳士임당: 동료들은 그를 그렇게 증오할 필요까지는 없었을텐데…, 레미아가 미인이었나?

防塵: 그녀의 대사가 심금을 울리죠. '난 좋은 아내가 될 수 있을까?'라는…, 오호 통재라.

紳士임당: 그레이처럼 마음을 억지로 감추는 녀석 땜에 비극이 일어나는 거야.

## 동료 이벤트 - 아크다인의 유적



▲동료들과의 한가롭던 때를…

유적에서 회상하는 세리아

카셀: 넌 바람에 날려다니는 잡초냐!

세리아: 그거 아류제 표절.

에이미: 뭐, 예를 들자면 난 버드나무일까?

카셀: 못들은 것으로 하지.

**회상끝**

세리아: 나 혼자서 그레이를 이길 수 있을까….

**다시회상.**

'…이젠 돌아갈 수 없네'

'여기까지 와서 돌아가고 싶은 거야?'

'그런 게 아냐. 알면서'

'난 그런 희망은 먼 옛날에 버렸어!'

**다시회상끝**




▲지금은 고인이 된 사람들

세리아: 카셀, 발토스, 랄프, 에이미….

**유적 문에서**

세리아: 왜 이렇게 됐을까. 그녀, 무슨 짓을 한 거지? 동료라고 생각했는데, 여행이 끝나면 모두 행복해질 거라고 생각했는데!

**유적 내**




▲드디어 등장한 그레이

세리아: 그레이! 이제야 찾았어….

그레이: 세리아….

세리아: 난 널 용서 못해. 모든 걸 부셔버린 장본인인 널! 카셀도, 에이미도, 모두 죽었어…. 그 날부터 모든게 미쳐버렸어. 레미아가 죽은 그 날부터! 뭔가 말 좀 하지? 뭔가… 핑계라도 대봐….




▲세리아는 그레이를 벨 수 없었다



▲그러나 그레이는 이미…

"난 레미아를 죽이지 않았어"라고 말해! …어차피 난 너를 죽일 수 없어. …그렇게 하면 난 혼자 남겨지니까….

그레이: …미안하다….

(무너지는 그레이의 갑옷)

세리아: 그레이? 거짓말…. 거짓말이지? 이런 거…. 싫어어어어어어!!!




▲배드럭과는 달리 떳떳한 태도의 그레이

발키리: 육체를 잃고 환혼의 법으로 갈곳을 잃은 자여.

그레이: 내게는 당신에게 선택될 자격은 없을 텐데.

발키리: 인간이여. 네가 하고자 했던 일은 혼을 모독하는 행위다. 환혼의 법으로 희생된 자를 다시 환혼의 법으로 되살리려고 하는 일이 가능할 것 같은가.

그레이: 난, 결국 아무 것도 못했어. 아무 가치도 없는 남자다. 내가 심판 받아야 할 자라는 것은 알고 있어.

발키리: 그렇다면 넌 신들의 검이 되어라. 거기에 길이 있겠지.

# 시호(詩帆)



파이란의 가희, 즉 노래를 부르는 여성. 그녀는 태어날 때부터 주가(呪歌)를 부르는 가희로써 키워졌지만 태어날 때부터 눈이 보이지 않는 몸으로서 태어났다. 덕분에 나라에서 시키는 대로 조정당하면서 병사들의 부모로부터는 악마 내지는 인형이라며 악평을 받고 있는 세상에서 가장 불쌍한 처지에 놓인 사람 중 하나. 스오우가 목숨을 살려주지만 적장에 의하여 다시 목숨을 잃는다. 전투에서는 마법을 사용. 시라토리 유리가 성우. 레이어스의 모코나를 비롯, 수많은 조연 캐릭터에 밥먹듯 출연하는 성우이다.

### 초기마법

마이트 레인포스(マイト・レインフォース)
가드 레인포스(ガード・レインフォース)
에복 페저(エヴォーク・フェザー)
큐어 프라무스(キュア・フラムス)
오디너리 셰이프(オーディナリィ・シェイフ)

**防塵**: 만만치 않은 불쌍함을 자랑하는 캐릭터… 그래도 개인적으론 가장 맘에 듭니다만.
**紳士 임당**: 그녀는 자신 때문에 가중된 피들의 색깔조차 알 수 없었던 게지?
**防塵**: 자신이 하고 있던 일이 어떤 일인가를 알아 버렸기에 죽음을 택했지만 스오우는 그렇지 않았죠.
**紳士 임당**: 그럼, 시호와 스오우의 어펜드 디스크가 나오면 살거야?…앗, 미안.

## 동료 이벤트 –파이란

### 파이란 거리




▲청년 병사들의 죽음을 시호에게 덮어씌우는 아지매

**시호**: 면목없습니다. 제 힘이 부족해서.
**아줌마**: 힘이 부족해? …당신 노랫소리에 미쳐서 몇 명이 죽었지? 네년 때문에 그런 거야! 그것도 몰라, 이 인형 년!!

'용맹한 죽음을 맞는 것이 전사에 있어서 최고의 명예입니다. 시호님은 그 인도자. 죽음을 앞에 두고 두려워하지 않는 힘을 병사들에게 나누어주고 이끄는 것이 나라의 번영을 가져오는 것입니다. 저런 여자의 말 따위 잊으십시오.'

### 전장– 파이란 진영




▲이것이 주술의 노래

**시호**: 들어라! 높이 울리는 신원의 선율!

### 전장–백귀중 진영

**무사1**: 파이란의 병사의 강력함은 소문 이상이군.
**무사2**: 저 노랫소리가 병사를 죽음을 모르는 광전사로 바꾸는 거다. 이쪽의 전력은 턱없이 약해지고 있어.
**무사1**: 노래가 멈췄다!?
**병사**: 갑자기 적군이 동요하고 있습니다.

### 전장–파이란 진영



▲이지만 노래를 멈춘 대가로 얻어맞고

**병사**: 누가 노래를 멈추라고 했어! 몰라! 부르라는 소리 안들려, 이 년이!
(전투에서 패하고)
**스오우**: 이해할 수 없군. 왜 주가를 멈추었나.




▲나라가 전쟁에서 패하고 만다

**시호**: …빨강이란 어떤 색입니까?
**스오우**: 눈이 안 보이나.
**시호**: 저는 태어날 때부터 가희(歌姬: 노래부르는 여자다…)가 되는 것이 운명지어져 있었습니다. 하지만 신은 제게 빛을 내려주진 않았습니다. 지금 주어진 것에 지쳐 다른 것을 바라는, 저는 비열한 여자일까요?
**스오우**: 노래를 버리고 뭘 바라는지.




▲편안한 얼굴로 죽음을 원하는 시호

**시호**: 죽음입니다.
**스오우**: …

### 전장– 백귀중 진영

**스오우**: …적의 가희를 포섭했습니다.
**상관**: 아름다운 여자구나. 하지만….



▲시호를 베는 상관

**시호**: 스오우…님….
**스오우**: 어째서! 그녀는 동료에게도 버림받아서 이미 전의 따위…!!
**상관**: 스오우, 여자의 향기에 매혹되었나? 이 여자는 수많은 동포를 죽음에 이르게 한 원흉이다!
**스오우**: 하지만…!

## 제일(シェイル)



어떠한 이유로 마그너스를 증오하며 그 암살을 위하여 기사단에 들어오기를 희망했으나 기사단은 여성금지. 때문에 남성으로 위장하여 기사단에 들어간다. 단장인 판에게 들키지만 판은 사실을 묵인해주고 둘은 점차 가까워져 가지만 그 관계는 파국으로 치닫고 만다. 여성으로서는 엄청난 검 솜씨를 지니고 있다. 존재감 없기로는 파티 내에서 내노라 할 수준. 본명은 레티시아. 전투에서는 검을 사용한다. 성우는 타카노 우라라.

**기술 설명**

| 기술 구분 | 이름 | HIT 수 |
|---|---|---|
| 통상기 | 그림 챠지(グリームチャージ) | 1 |
| 통상기 | 라운드 댄스(ラウンドダンス) | 1 |
| 통상기 | 하인드 엣지(ハウンドエッジ) | 1 |
| 반격기 | 그림 챠지(グリームチャージ) | 1 |
| 결정기 | 이터널 레이드 (エターナルレイド) | 7 |

紳士입당: 그녀는 킹과 샬롯의 짬뽕 캐릭터가 틀림없어.
防塵: …(우째 사고회로가 저럴까?).
紳士입당: 사랑에 눈먼 남자와 자신의 행동에 대해 고뇌하는 여자인가?
防塵: …(왜? 또 어펜드 디스크 사시지?).

### 동료 이벤트 - 크렐몬페란성



▲여성임이 발각된 제일(왜 발각됐을까?)

제일: 부탁입니다! 이 일은 부디 비밀로!



▲이렇게 여자 말투를 쓰면 그냥 들키게 된다

판: 굉장히 선이 얇은 젊은이라고 생각했더니….
검술실력 때문에 여성이리라고는 생각도 못했어.
제일: 부디 비밀로….
판: …그렇다면 적어도 기사단에 들어오고 싶던 이유와, 진짜 이름 정도는 가르쳐 주면 하는데.
제일: 예….

**얼마 후 성**

판: 정말, 검술 실력이 부쩍부쩍 늘어가는 것 같아.
제일: 감사합니다.
판: 여기저기 굴러다니는 어설픈 남자들보다 상당히….
제일: 그건 말하지 않기로 약속했잖아요!
판: 아, 미안미안.
제일: 정말! …후훗.
판: …왜 그러나?
제일: 전 부하예요? 더 당당한 태도를 취하세요.
판: 아아, 미안미안.
제일: 봐, 또! 우후후.
판: 아, 그런가. 하하하하.

**또 얼마 후 성**

제일: 난 마그나스는 절대로 용서못해요.
판: 하지만 뭔가 명분이 필요해. 최근 녀석들의 주변을 조사하고 있지만….
제일: 가까이 있으면서도 손을 쓸 수 없다니….
판: 아직은 참는 거다.

**엉간히 얼마 후 성**



▲자기 혐오에 빠지는 제일

제일: 난 당신을 이용만 하고있는 건지도 몰라요.
판: ….
제일: 당신이 기사단장이라는 입장이 아니었다면 난 당신에게 눈길도 주지 않았을지도…. 난 교활한 여자예요.
판: 그래도 좋아. 그러니까 함께 있어줘.

**지겹도록 얼마 후 성**

판: 출전식 전에 마그나스가 병사들에게 축복의 의식을 한대. 찬스는 그때 뿐이야.
제일: …마그나스가 이형의 신을 신봉하고 있다는 건 사실이었군요?!
판: 아아. 그래. 이제 녀석도 안녕이다.

**정말 싫다. 얼마 후 성**


▲J.D. 웰스. 나중에 다시 만나게 된다

판: 뭐냐?!
제일: 보이지 않는 벽이 방해를!
(주술에 걸려 쓰러지는 병사들)
마그나스: 뭐라고? 매혹의 주술이 통하지 않는 건 왜지?
제일: 마그나스! 네놈, 다른 사람들에게 대체 무슨 짓을 한 거냐!
마그나스: 너는 판의 부하…. 크크크. 과연. 그런 건가. 이건 대체 어찌된 일인가. 금녀의 기사단 중에 여자가 섞여 있을 줄은.
제일: !!
마그나스: 판 녀석. 남자라고 속여가며 여자를 끼고 있었나. 벽창호라고 생각했는데. 과연. 과연. 큭큭큭!
J.D.웰스: 흐~응. 귀여운 얼굴이잖아. 그치만… 남자를 이용한 나쁜 여자. 하지만 어느샌가 그 사실도 자신의 마음을 감추기 위한 이유로 바뀌었군…. 아아! 솔직하지 못한 여자마음이라는 거, 좋~네.
제일: 무슨… 마물 주제에. 닥쳐라!
J.D.웰스: 어머, 마물이라니. 모처럼 당신의 기분을 대변해 줬는데. 말하자면 난 큐피트랄까?
제일: 네놈… 반드시… 베어주지! 뭐, 뭐야?
마그나스: 전쟁의 여신… 발키리!
발키리: 이따위 큐피트가 있었나.

J. D. 월스: 어머, 오랫만이네. 그치만 전에 만났을 땐 하늘색 갑옷이었지? 아니면 칠흑? 연두색은 아니었던 것 같은데…. 뭐 아무거나 다 똑같지 뭐.
발키리: 불사자 주제에…. 나불거리는 것은 적당히 해둬!
(전투 승리 후)

발키리: 불사자여, 있어야 할 곳으로 돌아가라!
J. D. 월스: 흥! 그것보다도 뒤에서 일어나고 있는 일이 더 중요하지 않아?
발키리: 뭐…?
제일: 판… 눈을… 떠….
J. D. 월스: 네놈 따위에게 이용당할 내가 아니다.
마그나스: 힉…! 히이….
J. D. 월스: 모든 재앙을 연약한 네 몸에다 지거라! 또 만나요, 여신님.
발키리: 큭!
판: …난, 대체…. 이 이건, 정신차려, 레티시아!
제일: …다행이야. 정신이 들었네…. 난 정말로 당신이….
판: 죽지마, 정신차려!
제일: 부탁이야…. 녀석을 반드시 쓰러트려….
판: 레티시아…. 마그나스…. 이 자식!

# 스오우(蘇芳)



피도 눈물도 없는 사무라이 집단 백귀중(百鬼衆)의 엘리트. 백귀중은 처음에는 대의를 위하여 암약하는 집단이었지만 지금은 고관들에 의하여 앞잡이로 전락한 실정. 군인 정신에 입각하여 명령에 무조건 복종하는 동료들을 이해하지 못하고 고민하고 있는 고지식한 정의파. 전장에서 만난 시호에게 마음을 두나 상관에 의하여 죽임을 당한 후 자신의 위치에 대하여 심각한 고민에 빠지고 그것이 결국 죽음을 초래한다. 준과 함께 도를 쓸 수 있는 몇 안되는 멤버. 성우는 타카세 아사미즈.

**기술 설명**

| 기술 구분 | 이름 | HIT 수 |
|---|---|---|
| 통상기 | 지섬(肢閃) | 1 |
| 통상기 | 빙열파(氷裂波) | 1 |
| 통상기 | 야반치기(夜叉討ち) | 2 |
| 반격기 | 지섬(肢閃) | 1 |
| 결정기 | 빙장방진(氷葬方陣) | 6 내외 |

防塵: 기술 판정이 엄청 나게 뛰어 나죠. 최강 캐릭터가 될 수도 있었지만….
紳士 임당: 그는 비샤 몬을 닮았어.
防塵: 그러니까 강하다는 말씀입니까? 뭣, 하지만 결정기가 너무 약해요.
紳士 임당: 생긴 게 닮았단 말이다!…결정…, 역시 그대는 그대 자신을 가장 싫어 하는군.

## 동료 이벤트-파이란

'전쟁에서 정당하든 비겁하든 상관있나. 그 갑옷은 틀림없이 계속해서 피를 먹은 것이겠지. 보이는 것만 집착해서 진실을 속이는 네놈들에게는 잘 어울리는구나!!'



▲애써 진실을 부정하고픈 스오우이지만…

스오우: 아니야! 나는, 나는!
무사: 뭐냐, 스오우, 괜찮냐?
스오우: …아냐, 아무 것도 아냐. ….
무사: 너 말이지, 이번 임무가 마음에 안드는 건 알겠는데…. 너무 깊이 생각하지마. 우리들은 평민으로 위장한 적병들의 기지라는 정보에 따라 행동하면 돼.
스오우: 하지만!




▲군인 정신은 시대를 넘어서 비정한 것이다

무사: 정보의 진위는 문제가 아냐.
'시호…. 난 대체 어떻게 하면….'

마을
상관: 다른 곳의 상황은 어떤가?
무사: 예, 대충 결판이 났다고 생각됩니다.
상관: 그런가.
남자: 오, 오지마! 너희들은 빨리 도망가….
스오우: …?



▲약자들을 살리기 위해 죽음을 각오한 청년 앞에 망설이는 스오우

남자: 네놈들 따위에게…절대로 당하지 않아!
스오우: ….
'뭐야, 이 상황은, 난 대체, 뭐야? 어째서, 이렇게 된 거야?'

발키리: 왜 싸우지 않았지?
스오우: …생각을 했다.
발키리: 생각?
스오우: 대체 언제부터 이렇게 되었지. 하고. 검을 드는 자는 여자와 아이를 막론하고 용서치 않는다. 비정하다고는 해도 명확한 이념이 있을 때는 그나마 나았다. 하지만 현실에서는 무저항의 평민들을 얼마나 살육해 왔던 것인가. 나는 나 자신이 베어버린 그 백성들을 위해 싸우고 싶었던 거다! 권위 따위 형상도 없는 걸 지키고 싶었던 게….



▲그가 진실로 하고 싶었던 걸 털어놓는 스오우

상관: 넌 너무 물렀던 게 탈이었다. 스오우….
'함께 살아갑시다'

## 가놋사(ガノッサ)



군사 강국 비르노아의 군 참모. 교활한 성격과 높은 프라이드. 까다로운 성격까지 완벽한 악인의 자질을 갖추고 있다. 에이미를 고문끝에 죽인 장본인이기도 하다. 자신이 추구하는 지식과 음모를 삶의 전부로 살아가는 노년. 성우 역시 노년을 잘 연기하는 무키히토(진 겟타의 사오토메 박사).

**초기 마법**

프리즈믹 미사일(プリズミック・ミサイル)
섀도우 서번트(シャドウ・サーヴァント)
포이즌 블로우(ポイズン・ブロウ)
파이어 랜스(ファイア・ランス)
실드 크리티컬(シールド・クリティカル)
리듀스 가드(レデュース・ガード)

**防塵:** 경험의 보주에 경험치를 무한대로 준다 해도 이 칠대는 안 써요!
**紳士임당:** 라인업 때는 굉장한 존재감이었는데 지금 보니 가장 썰렁한 인간이었어.
**防塵:** 차라리 이 헬배보다는 로렌타를 택하겠어요!
**紳士임당:** 가놋사, 로렌타, 배드럭, 베리나스가 주인공이었으면 이 게임 100개는 팔렸을까?

### 동료 이벤트 – 봉룡전

(전투 승리 후)

**가놋사:** *이 나를? 부려먹으려고 하는 거냐!*
**발키리:** *명계의 여왕, 헬에게 잡히면 그 정도가 아닐 거라고 생각하는데.*
**가놋사:** *큭, 우우우!*
**발키리:** *어떻게 할 테냐? 우리의 주신, 오딘은 네 힘을 사고 있다. 헬 여왕에게 넘기기는 아까워. 그리고 비뚤어진 정신따위는 나중에 어찌되든 상관없다.*
**가놋사:** *훗! 후하하하하! 혼을 선정하는 전쟁의 여신 발큐리아가 설마 교섭에 능할 줄은. 좋지. 하지만 난 네가 키워온 개들과는 질이 달라! 각오는 되어 있겠지?*

## 브람스(ブラムス)



과거 아리, 아류제를 상대로 싸운 전력이 있는 뱀파이어들의 왕. 사악한 불사자들에 비하면 나름대로 양심도 지니고 있는 듯하다. 아리와 레나스의 동생 실메리아의 혼을 소유하고 있으며 그 때문에 지금도 아리의 원성을 사고 있다. 오딘에게도 필적할 정도의 힘을 가지고 있다고는 하지만 글쎄…. 역시 본 편에서는 1번만 동료가 되어주고(싸울 수도 있다) 세라픽 게이트에나 가야 한다. 성우인 노무라 켄지는 별로 유명한 성우는 아니다.

| 기술 설명 | | |
|---|---|---|
| 기술 구분 | 이름 | HIT 수 |
| 통상기 | 블러디 너클(ブラッディナックル) | 1 |
| 통상기 | 데들리 레이드(デッドリーレイド) | 2 |
| 통상기 | 임모탈 블로우(イモータルブロウ) | 3 |
| 반격기 | 블러디 너클(ブラッディナックル) | 1 |
| 결정기 | 블러디 카리스(ブラッディカリス) | 17 |

**紳士임당:** 꽤 무게가 있지만 실메리아를 그렇게 둔 걸 보면 레자드와 취미가 같을 수도.
**防塵:** ZZZ….
**紳士임당:** 어이, 자는 척하기냐?
**防塵:** ZZZ…(들켰다. 하지만 저 영양가 없는 이야기를 계속 들을 순 없어. 잡아떼기다!).

### 동료 이벤트 – 세라픽 게이트

**브람스:** *…개발 중의 일이지만, 게임이 발매된다면 이 나를 동료로 해서 키우겠다며 회사 내의 인간이 기뻐한다고 말하던 것을 들어서 가슴 아파했던 한 명의 남자가 있다고 한다. …내가 지금 이 장소에 있는 것도 말하자면 그 남자에게 보상한다는 기분의 표시인 것이다. …모든 것을 잊고 나와 싸워보자. 간다!!*

(전투 후)

**브람스:** *믿을 수 없는 일이지만 레나스여, 너의 힘은 극에 달해 있는 것처럼 보이면서도 아직도 미지수인것 같다. …재미있어. 어디까지 갈 수 있는지 지켜보기로 하지.*

## 프레이(フレイ)



신계 미드갈드에 살고 있는 어스 신족의 넘버 2이다. 오딘을 사모하고 있으며 레나스와는 친구 사이이다. 신으로서는 생명을 만들어 내는 힘을 지니고 있다…지만 실제로 그 내용을 확인할 길은 없으며 게임 내에서 보스로, 동료로 바쁘게 활약하는 인물. 항상 냉정 침착한 모습을 보이고 있으며 오딘에게 적대되는 인물들은 누구든 상관없이 미워한다. 성우인 카와무라 마리아는 중전기 엘가임의 가우 하 렛시, 성전사 단바인의 챰 화우 등등 명조연역의 명가.

| 기술 설명 | | |
|---|---|---|
| 기술 구분 | 이름 | HIT 수 |
| 통상기 | 크리티컬 플레어(クリティカルフレア) | 6 |
| 통상기 | 에리얼 버스트(エリアルバースト) | 3 |
| 통상기 | 선더 소드(サンダーソード) | 5 |
| 통상기 | 에리얼 버스트(エリアルバースト) | 3 |
| 결정기 | 에텔 스트라이크(エーテルストライク) | 1 |

**防塵:** 매력적인 그녀, 사이코 건담을 닮았어요.
**紳士임당:** 누가 카뮤지?
**防塵:** …오딘이겠죠.
**紳士임당:** 원조 교제… 라는 것인가? 이른바….

### 동료 이벤트 – 세라픽 게이트

**프레이:** *게임 초반에…. 내가 아군이라고 생각하고 있던 사람에게는 사과할게요. 그렇지만 이것은 최초부터 정해져있던 일이거든요. …어쨌든, 레나스, 너와 힘을 겨루어 보고 싶어. …자신보다 약한 자에게 끌려다닐 의무는 없으니까.*

(전투 후)

**프레이:** *너는 확실히 나의 힘을 초월했어. 좋아, 힘이 되어줄게. 함께 싸우는 것도 오랜만이지? 후훗, 왠지 그리운데.*

## 루시오(ルシオ)

이 게임에서 상당한 비중을 차지하는 캐릭터. 거의 남자 주인공이라고 할 수 있을 정도의 주연급 역할을 담당하고 있다. 어린 시절, 프롤로그의 일이 있던 후 제라베른으로 건너와서 살고 있으며 소매치기 집단에 있다(…). 클레어라는 여성을 알게 되지만 마음 속의 플라티너는 아직도 마음에서 떠나지 않은 상태. 상당히 맹목적인 경향이 있으며 보기보다 뒷일을 생각하지 않는 타입의 청년이다. 성우인 사사키 노조무는 최근 그와 그녀의 사정의 토나미 역으로 더욱 친숙해진 성우이다.

**기술 설명**

| 기술 구분 | 이름 | HIT 수 |
|---|---|---|
| 통상기 | 에어 슬래시(エアスラッシュ) | 1 |
| 통상기 | 슬라이딩 블로우 (スライディングブロウ) | 1 |
| 통상기 | 샤이닝 볼트(シャイニングボルト) | 12 |
| 반격기 | 에어 슬래시(エアスラッシュ) | 1 |
| 결정기 | 라운드립세이버 (ラウンドリップセイバー) | 5 |

防塵: 샤이닝 볼트는 강력한데 라운드립세이버가 별로….
紳士임당: 그게 아니더라도 나는 그가 싫어.
防塵: 그래도 주인공 급인데…, 뭐가 문제죠??
紳士임당: 나의 플라티너를…, 이 녀석, 만번 죽여 주려 했는데…, 두번 밖에….

### 동료 이벤트 - 제라베른

**제라베른 거리**

꼬마: 왜 그래?
루시오: 응? 아무 것도 아냐. 생각 좀 했을 뿐이야.
'꼬마들한테까지 걱정시키고 있다니. 무슨 꼴이지. 그치만 언제까지 이렇게 있어야….'

**아지트**



▲비참한 최후를 맞이하게 되는 바렌

클레어: 오늘 수입은 얼마 정도야?
루시오: 220, 221, 226… 응, 딱 230오스가 되겠네.
바렌: 역시 내가 활약을 좀 했지?
라스티: 바보냐.
루시오: 오늘은 모두 고생했어. 혼자 힘으로는 이렇게 못해.

**엄마후 아지트**



▲최악의 사태를 알리는 촌놈



클레어: 늦네. 둘 다.
마을 사람: 너희들 도망가! 바렌이 어떻게 됐는지 알어?!
루시오: 예?
마을 사람: 그 녀석, 귀족의 지갑에 손을 댔어. 그게 걸려서… 농락당하다가 죽었어….
클레어: 거짓말….
마을 사람: 미안하지만 정말이야. 사체는 나무에 걸려있어. 미친놈들이야. 그런데, 그것보다 더 중요한 일은 귀족에게 손댄 덕분에 녀석들이 빈민가 소매치기조직을 소탕하러 나섰다는 거야.
루시오: !!
마을 사람: 빨리 도망쳐. 소매치기조직을 소탕한다는 구실이지만 진짜 목적은 빈민가 청소를 할 속셈이야. 구실을 붙여서 무차별 학살할 셈이야.
클레어: 어떡해? 그리고 방금 나간 라스티는?
마을 사람: 살아있음 만나자. 난 이제 간다. 곧 들이닥친대.
루시오: 뒷문으로 나가자.
클레어: 그치만 애들은?
루시오: 내가 데려갈게. 클레어는 먼저 가.
클레어: 그치만!!
루시오: 마을 밖에 있는 숲에서 만나자. 같이 행동하면 더욱 위험해. 알고있지?
클레어: 그래도 애들은 나를 가장 잘 따르잖아.
루시오: …할 수 없군.

**제라베른 빈민가**


▲루시오도 활에 맞고…

클레어: 단순한 소매치기소탕이잖아?! 왜 이렇게 병사가 많아!! 죽고싶지 않아….
루시오: 죽게 내버려두진 않아….
클레어: 루…!
루시오: 젠장!

**엄마후**

루시오: 여기까지 오면 이제 괜찮겠지?
클레어: 어째서… 어째서?
루시오: 또 혼자 남으면, 나 어떻게 하면 되는지 모르니까….
클레어: 루시오를 놔두고 도망갈 리 없잖아?! 무슨 말을 하는 거야!!
루시오: 아냐, 옛날에 날 두고 먼저 죽은 녀석이 있었어…, 또 버려지는 건….
클레어: 그러니까 날 두고 가지마!!
루시오: 미안….

**상공**

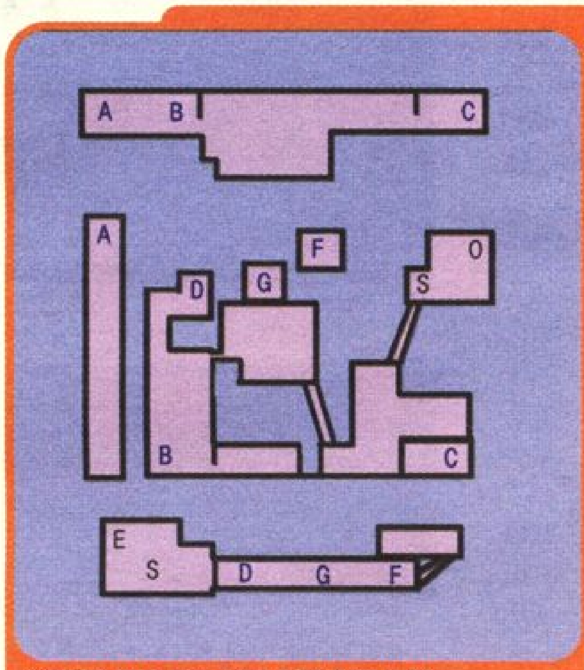

▲죽음의 소리를 듣는 발키리

으아아아아앙…, '엄마…, 아파…, '앙…앙….

루시오: 누구?
발키리: 나는 혼을 선정하는 자.
루시오: 전쟁의 여신 발키리?! 하지만 그 모습은.
발키리: 나와 함께 가지 않겠나? 너에게는 살아갈 권리가 있다.
루시오: 하지만 클레어를 두고 갈 순 없어.
발키리: 그거라면….

# 던전 소개

## 아르트리아 산악유적

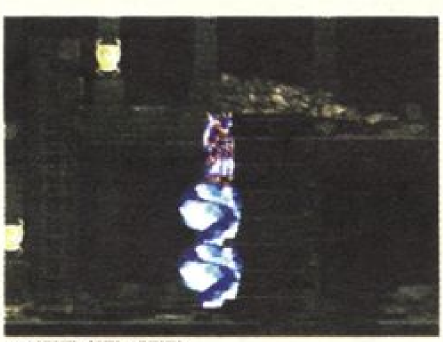



※앞으로의 지도의 기호는 이하의 표기를 참고로 보세요.
・E:출구 ・S: 세이브포인트 ・O: 보스 ・그외: 입출구

제작자의 농간에 의해 강제적으로 가게되는 최초의 던전. 여기서는 프레이와 요정에게 기본적인 던전 시스템에 대해 배우게 된다. 특별히 어려운 점도 없으니 프레이의 말을 듣고 기본 조작을 익히자. 아이템을 얻기 힘든 것은 정석을 잘 이용하면 된다. 앞으로도 정석을 이용한 조작은 필수항목이므로 이리저리 연구해보기 바란다.

**발키리**: *적의 기척이 느껴져.*

**프레이**: *있어. 불사자가!! 레나스, 괜찮겠어? 내가 도와줄 수 있는 것은 여기까지야. 이 동굴에서 나가면 나는 다시 신계로 돌아가지 않음 안돼.*



▲이렇게 하란 얘기닷



▲이 기둥을 부수면 보너스(다른 건 없다)

**발키리**: *응.*

**프레이**: *저걸 봐. 레나스. 저건 기억방진이야.*

(게임의 기록(세이브)…기억방진 속에 들어가 캠프화면을 열고 데이터처리를 선택. 던전내에서는 기억방진 속에서만 도구생성이 가능합니다.)

**프레이**: *알고 있겠지만 혼을 먹는… 죽음을 모독하는 불사자들에게 정은 필요없어. 자, 가자.*

**프레이**: *적과 싸울때는 적에게 칼을 휘둘러. 접촉만 해도 전투하게 되지만 그경우에는 어느쪽이 선공이 될지 몰라.*

(검을 휘두른다…○버튼)

**프레이**: *저 주머니 속을 조사해봐 혹시 뭔가 쓸만한 물건이 있을지도 몰라.*

(상자를 연다…상자 앞에서 방향키↓+○버튼)

**프레이**: *레나스, 조금전의 열쇠를 쓸수 있을지도 몰라. 철문을 조사해*

(조사하다, 얘기하다…○버튼)

**프레이**: *사다리와 계단같은 단차는 꼭 오르내리지 않아도 한 번에 뛰어내리는 것도 가능해. 그쪽이 더욱 빨리 행동할 수 있어 편리해.*

(사다리 이동…방향키↑↓ 뛰어내린다…방향키↓+×버튼)

**프레이**: *여기는 점프만으로는 오를 수 없어. 벽에 정석을 만들어서 그것을 밟고 올라가.*

(정석을 쏜다…□버튼)

**프레이**: *적에게 정석을 쏘면 일정시간 움직임을 봉할 수 있어. 그 외에도 정석에는 여러 특성이 있으니까 시험해 봐도 괜찮아.*

**프레이**: *저 보물상자, 갖고싶지? 상자에는 함정이 설치되어 있는 일도 있어. 함정은 크게 나눠 3가지 있어. 각각 회피하는 방법이 틀리지. 점프, 앉기, 그 장소에서 떨어지기 중 어떤 행동을 취할지는, 어쨌든 바로 그 장소에서 떨어지는 게 좋아.*

**프레이**: *이 기둥은 부술 수 있을 것 같지만…. 레나스 시험해봐. 싸우는 것 이외에도 무언가 특별한 행동을 한 경우에 경험치를 얻을 수 있어. 그 경험치는 경험의 보주에 축적되니까 나중에 자유롭게 용자들에게 나누어 줄 수 있어.*

(캠프 화면을 연다…△버튼 경험의 보주 △점프화면에서 파티를 선택)

**프레이**: *이것은 주문서 같은데.*

**발키리**: *주문서? 응. 특정마법에 대해 연구한 책이지. 이것을 읽으면 새로운 마법을 습득할 수 있어. 세계에는 마법에 관련된 책들 이외에도 싸우는 방법에 대해 기록된 책도 많이 있지. 전투경험만으로는 얻을 수 없는 여러가지 지식은 그런 책으로 얻을 수 있어.*

(마법과 스킬은 아이템을 사용하는 것으로 습득할 수 있습니다. 다만 스킬은 하나의 아이템으로 전원이 습득할 수 있게됩니다. 다만 마법은 하나 당 1인에게만 습득시킬 수 있습니다.)

(가드 크래시… 완전방어는 공격을 연속으로 행하는 일로 무너뜨릴 수가 있다. 단, 절대적인 것은 아니며 행동력의 소비에 주의.)

**보스** 엘더 뱀파이어

■HP: 4800 ■약점: 없음 ■경험치: 1000

드래곤 서반트

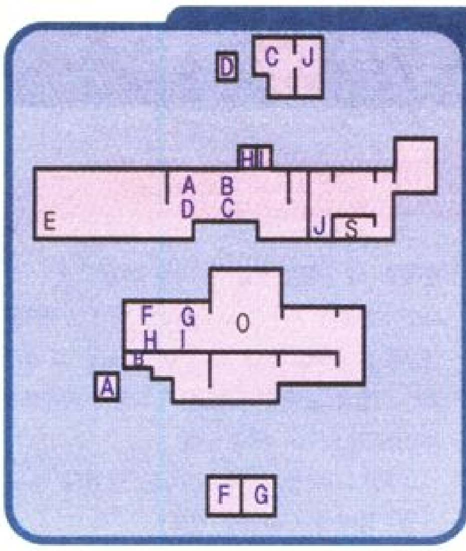
■HP: 500 ■약점: 없음 ■경험치: 300

마법공격과 물리공격을 동시에 쓰는 엘더 뱀파이어와 그를 호위하는 드래곤 서반트 두 마리. 보는 데로 드래곤 서반트를 먼저 보내야하지만 가드가 강하다. 하지만 연속으로 쉴새없이 몰아치면 가드 크래시가 일어나니 걱정없다. 그래도 귀찮다면 마법을 열심히 사용하라.

●**습득 아이템**: 철문 열쇠, 천공의 눈동자, 엔젤 큐리오, 세보리, 크리스 창석, 베라돈나, 엘레멘트 셉터, 지기타리스, 파이어 랜스, 식물의 종자×3, 불로불사의 서, 트래져 서치, 라피스 창석

●**습득 아티팩트**: 봉인의 작은상자, 보검 그림가우디

## 고라 교단본부




처음에는 적들이 아무도 없으므로 나중에 귀찮아 질 것을 대비, 미리 보물 상자를 모두 얻어 놓고 이벤트를 보러가자. 보스 노블 뱀파이어(ノーブルヴァンパイア)가 있는 곳으로 가면 졸개 2마리와의 싸움 후에 보스가 사라져 버린다. 그 후 적들을 피하지 말고 상대하면서 나가다보면 종이 울린다. 그 시점에서 보스가 있는 곳으로 가야 배틀이 발생한다.

일반 적들은 불사자(즉 언데드) 계열이 많으며 그리 강력한 수준은 아니다. 단 마법사와 팀을 짜서 나오는 경우가 상당히 많기 때문에 궁수를 데려오는 것이 편리하다. 보스와의 배틀보다 더 커다란 문제는 보스와 싸웠던 방에 있는 4개의 보물 상자. 너무 높은 곳에 있어서 얻을 수 없는 관계로 결정을 만들어서 올라간 후에 사진과 같이 결정이 부서지는 가루를 밟고 올라가라.


◀발키리 앞에 있는 시체 비슷한(?)것이 이벤트 후에 적들로 바뀌게 된다


▲요 앞에 보스가 있다


▲당신의 사랑이 전설의 종을 울린…다가 아니잖아!


▲멋지게 성공

**보스 | 노블 뱀파이어**

■HP: 10500 ■약점: 없음 ■경험치: 9000

**윌 오 위스프**

■HP: 6500 ■약점: 어둠 ■경험치: 800

노블 뱀파이어와의 배틀에서 등장하는 윌 오 위스프(ウィル オ ウイスプ)는 DME가 1/2 이하로 떨어지면 자폭을 감행하여 일행 전체에게 엄청난 대미지를 가하므로 1마리씩 척살하자.

●**습득 아이템**: 천공의 눈동자, 깡다구, 포이즌 체크, 페어리 링, 라비스 창석, 에텔 셉터, 어댑트 일류즌, 크리스 창석, 리듀스 파워, 미스릴 광석

●**습득 아티팩트**: 다리스의 향로, 가고일 상

## 융화의 숲


▲이 녀석들은 얼지 않는다

노멀에 등장하는 던전 중, 망각의 동굴과 아르트리아 산악 유적을 제외하면 가장 쉬운 던전.

특별히 퍼즐적인 요소도 없으므로 가볍게 진행하도록 하자. 적들은 드래곤서반트(ドラゴンサーヴァント) 계열의 가드에 능한 적들이 주로 돌아다니고 있다. 노멀 모드의 특징은 경험치가 별로 아쉬울 것이 없다는 것이므로 귀찮다면 적당히 넘어다니자(드래곤서반트 계열의 적들은 정석으로 얼릴 수 없다).

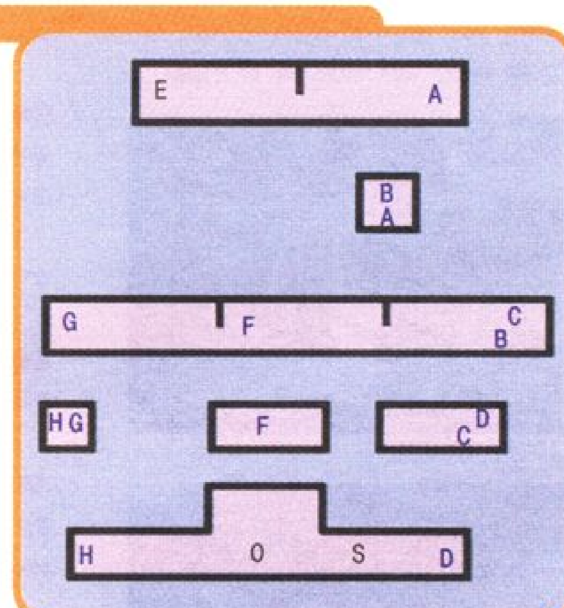
보스로 등장하는 인세인 이에티 4마리는 속성이 얼음이라 불 속성에 매우 약하므로 번 스톰으로 빨리 보내버리자. 방어력과 맷집, 양쪽 모두 뛰어나서 직접공격으로 처리하기에는 무리가 따른다.

**보스 | 인세인이에티**

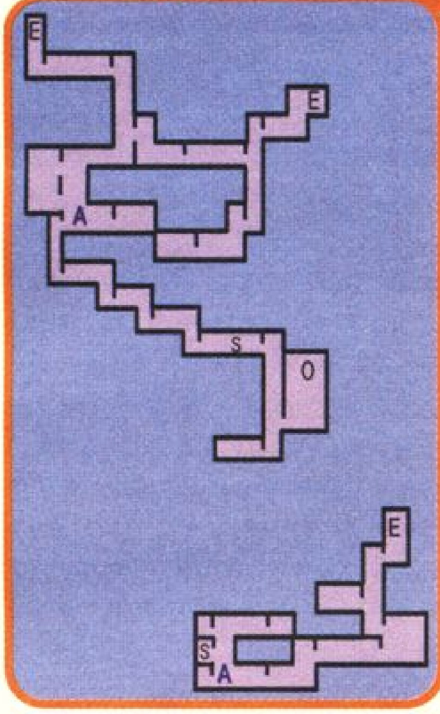
■HP: 5200 ■약점: 불 ■경험치: 700

●**습득 아이템**: 천공의 눈동자, 아이시클 엣지, 엘레멘트 셉터, 엘레멘트 셉터, 프레아 크리스탈, 라비스 창석

●**습득 아티팩트**: 익스트림 가드, 불사조의 날개



## 용궁동굴





▲이것이 슬레이어 시리즈의 빠와다!

던전이 넓어 보여서(어디까지나 넓어 '보임') 의외로 헤메기 쉽지만 퍼즐적인 요소는 없으므로 지도만 잘 보면서 진행하면 안심. 출구가 무려 세 군데나 있기 때문에 굳이 뒤지기 싫다면 언제나 쉽게 탈출이 가능하다는 것도 알아두자.

일반 적으로 등장하는 반시(バンシー)의 경우 강력한 마법 공격을 사용하므로 한 턴에 끝장을 보는 것이 신상에 좋다. 그 외에 특별한 강적은 없는 편.

강적이다. 직접 공격의 방어력이 엄청나게 높고 멧집도 좋아서 정공법으로 이기기는 조금 무리…이기는 하지만 아류제를 동료로 얻고 아르트리아에서 얻을 수 있는 드래곤 슬레이어를 이용하면 1턴에 끝….

**보스** 레서 드래곤

■HP: 9000 ■약점: 번개, 독, 성 ■경험치: 5000

●**습득 아이템**: 롱소드, 세보리, 지기타리스, 베라돈나, 라피스 창석

●**습득 아티팩트**: 흑창 귀곡천사, 명도 비련

## 고대분묘 아멘티


▲정석의 가루를 이용하라


▲가루는 만병통치


◀수정대신 정석 조각

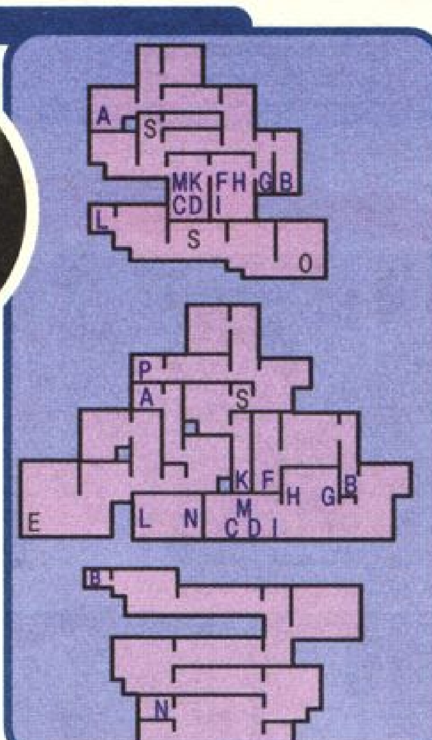

▲쫄지말고 주걱턱을 뽀개라

들어가자마자 문턱에 보이는 보물상자(이 던전에서는 문턱에 있는 보물상자가 특히 많다. 얻기위해선 바닥에 정석을 만들고 문턱 벽에 정석 가루를 만들어야한다. 그리고 그걸 타고 올라가서 아이템을 얻어주면 오케이. 하지만 겨우겨우 올라간 보물상자를 열면 몬스터가 튀어나오는 경우가 있으니 좌절하지 않도록 주의. 이 던전은 전체적으로 트랩이 많으며 구조도 상당히 복잡하다. 지도를 참조해서 차분하게 공략하는 수밖에. 진행하다보면 양사이드에서 짓누르는 거대한 면상은 앉아서 턱과 입을 부순다음 슬라이딩을 해서 빠져 나오자. 청의 보옥과 적의 보옥이 있는 방에서 보옥을 얻으면 문이 잠겨버려 당황하는 사람도 꽤 있을 것이다(익숙해져 버린 사람도). 이 때는 보옥이 있던 판대기 위에 정석의 파편을 올려놓으면 문이 열리니 걱정하지 말라. 그리고 텔레포트 되어 독방에 갇혔을 때는 벽에 붙어있는 얼굴들을 부수면 문이 다시 열린다. 보스 이전에 면상이 문제를 내는데 퀴즈의 답은 호모사피엔스이다. 보옥 두개를 관위에 올려놓으면 관이 열리고 보스가 나타난다.


▲때리면 멈춘다

**보스** 아즈타로사

■HP: 130000 ■약점: 성 ■경험치: 140000

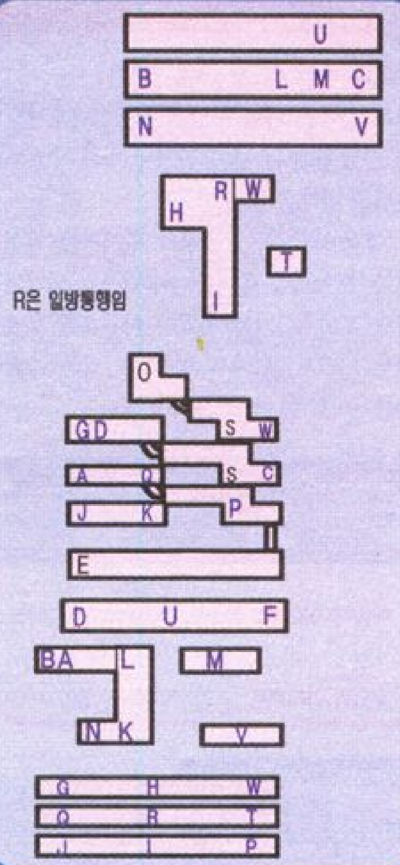


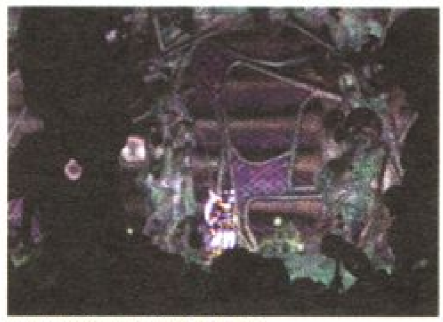

언데드 슬레이브를 2마리 끌고 나온다. 마법공격과 물리공격을 모두 사용하는 전천후 전폭기. 큐어 프라무스를 주의(대마법보다 이게 더 무섭다).

●**습득 아이템**: 미스릴 플레이트, 스톤 체크, 철광석, 루센 해머, 유니콘의 뿔, 크로스 에어레이드, 미스릴 광석, 구린금속, 홍련의 보주, 레지스트 매직, 명검 루인즈 페이트, 와지르 레이피어, 에복 페저, 홍련의 보주×2, 라피스 창석, 바질리스크의 비늘, 가드 레인포스, 레이븐 슬레이어, 쿠이즈, 에텔 셉터, 천공의 눈동자

●**습득 아티팩트**: 성주 리슈블, 망왕의 가면, 안브로시아, 홍수정의 오르골, 바질리스크의 팔지

## 흑룡탑





▲기본적으로 다 이렇게 생겼다

일단 던전의 생김새 덕분에 헤매기 무지 쉽다. 게다가 던전 자체도 상당히 꼬여 있는 구성이라서 지도를 잘 보지 않으면 1000분은 플레이해야 할 것이다. 고라 교단에서 나왔던 윌 오 위스프 계열의 적들이 많이 등장하는 것이 상당히 짜증이 날 것이다. 중간에 나오는 떨어지는 복도는 일방 통행인 관계로 기어올라가는 것은 되지만 다시 원래 위치로 돌아가는 것은 불가능하다. 하르퓨어 계열의 적들에게는 레이븐 슬레이어(제이크리나스 무기)가 취약이므로 잘 사용할 것.

**보스** **드래곤 투스 워리어**

■HP: 15000 ■약점: 성 ■경험치: 3600

**와이즈 소서리어**

■HP: 12500 ■약점: 없음 ■경험치: 15000

상당한 난이도를 자랑한다. 일단 드래곤 투스 워리어의 방어력이 높은 데다가 이 녀석은 죽는 대신 빙의라는 기술을 사용하여 자신의 동료의 HP를 전부 회복시키는 사악한 기술을 사용한다. 게다가 뒤에 버티고 있는 마법사의 경우에는 HP가 절반 이후로 줄어들면 아군 전체에게 8000이상의 데미지를 겹으로 입히는 공격을 가해온다. 속성이 잘 통하는 무기를 잘 구비하는 것이 선결 과제.

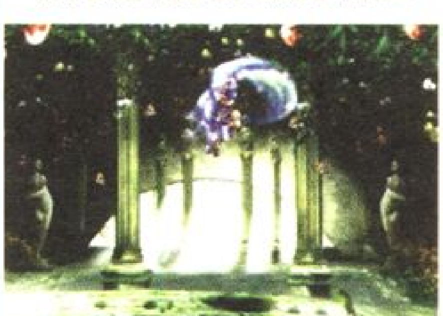
●**습득 아이템**: 천공의 눈동자, 라이트닝 볼트, 히트, 크리스 창석, 스플래시, 명검 베인 슬레이, 오토 아이템, 워 해머, 노이즈 애로, 엘레멘트 셉터, 댄싱 소드, 명검 프레아 바젤라드

●**습득 아티팩트**: 요염한 조각, 요정의 책망

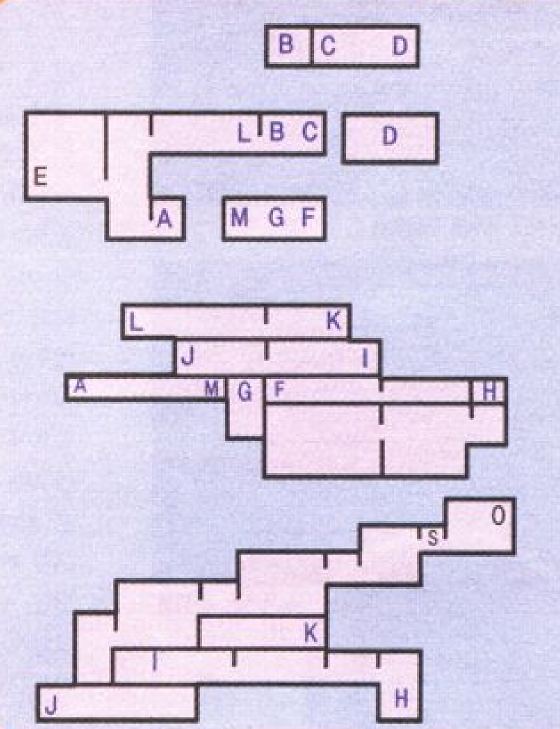
## 천공성


▲사람이 살만한 동네가 아니다


▲여기의 상자를 무심코 열면 패드를 날리게 된다


▲이런 여자를 아내로 삼으면 집안에 별레걱정은 없어진다

특별히 복잡하거나 힘든 건 없다. 그러나 쇠사슬로 연결된 구간에서 낙하하면 강제적으로 맵 화면으로 나가게되니 보물은 재주껏 먹자. 설상가상으로 거의 모든 보물상자에 트랩이 설치되어 있으니 조심해서 작업에 임해야 한다. 아니면 없는 셈 치는 것도 좋은 방법이 될 것이다. 힌트를 준다면 빨간 보물상자는 던져도 아이템은 파손되지 않는다는 정도. 이후 나무덩굴로 막힌 길은 나비(또는 나방)를 다 박멸하면 길이 열린다. 약간 더 올라가면 보스.




**보스** **보스: J.D.웰스**

■HP: 188800 ■약점: 성 ■경험치:140000

**데이모닉 바론**

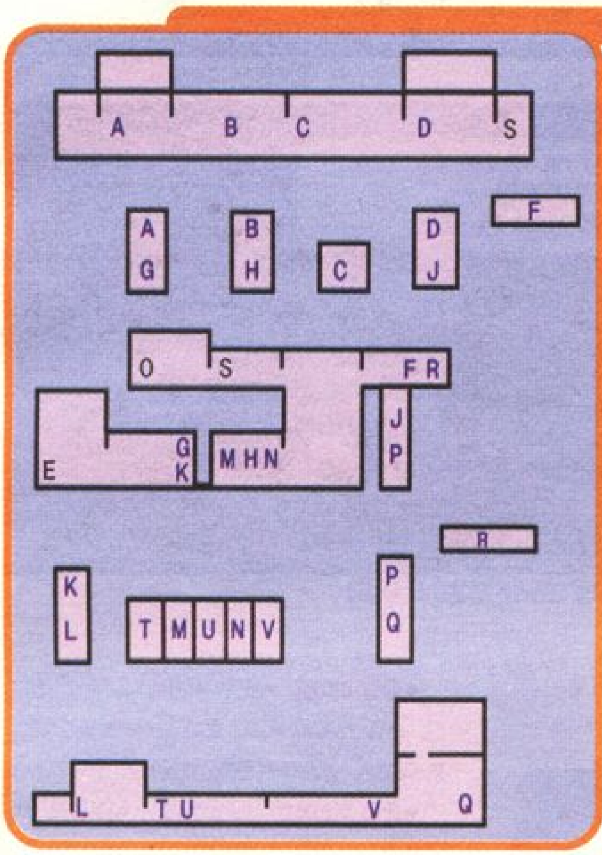
■HP: 42000 ■약점: 없음 ■경험치: 14000

데이모닉 바론 2마리가 호위하고 있어서 J.D.웰스는 나중에 죽이게 된다. J.D.웰스는 데이모닉 바론을 해치울 때까지는 아군의 공격력과 방어력을 감소시키는 보조마법을 사용한다. J.D.웰스는 마법공격이 주무기라는 것을 알아두자.

●**습득 아이템**: 홍련의 보주, 와지르 레이피어, 식물의 종자, 실드 크리티컬, 구울 파우더×2, 천공의 눈동자, 크리스 창석, 리플렉트 소서리, 컨센트레이션, 루센 해머, 생명의 비약, 섬도 실반스

●**습득 아티팩트**: 강궁 베르세르크 애로, 성개 아레프 스트레인, 아트레이시아의 수금

## 브람스 성




성을 돌아다닐 수 있는 시간은 4분뿐이므로 쓸데없는 이동은 삼가자. 하지만 사실 성실하게(?) 지도를 보며 수색한다면 꽤 여유가 있으니 긴장하지 말자. 잘 안 보이는 보물이 많으니 눈을 부릅뜨자.

브람스의 왕좌에서 소란 피우는 발키리.

**발키리**: *각오는 되어있다는 건가?*

**브람스**: *결판을 내러온 것은 아닐테고*

**발키리**: *결판…?*

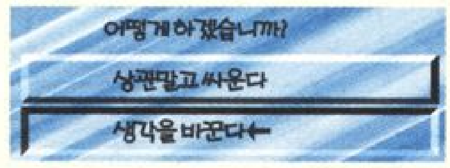
**브람스**: *발큐리아여 도대체 그대의 몸에 무엇이 일어난 거냐? 너는 나의 일은 고사하고 너의 여동생의 일마저도 기억하지 못하는 것이냐?*

**발키리**: *…무슨말을 하고 싶은 거냐?*

**브람스**: *오딘은 도대체 무엇을 꾸미고 있는 거지? 너를 인형으로라도 만들 셈인가?*

**발키리**: *!!*

**브람스**: *움직이지마라. …나의 메마른 마음을 만족시켜줄 수 있는 너밖에 없다고 생각하고 있었는데….*




**브람스**: *지금의 너는 결코 나를 이길 수 없다.*

**발키리**: *뭐지, 저 압도적인 힘은…. 주신 오딘에 대적할만한….*

| 보스 | 브람스 | |
|---|---|---|
| ■HP: 52000 | ■약점: 없음 | ■경험치: 490 |

가공한 공격력과 방어력을 갖고있는데 웬만하면 싸우지 말자. 그는 물리 방어력이 엄청나서 마법으로만 데미지를 입힐 수 있다. 게다가 혹시라도 싸워서 이기면 봉인치가 줄지 않는데다가 브람스가 동료가 되는 것도 아니니 헛수고. 진엔딩을 보고 싶은 사람은 싸우더라도 일부러 져주자.

●**습득 아이템**: 명검 프레아 바젤라드, 큐어 프람스, 명검 문 파르크스, 유니콘의 뿔, 오디널리 세이브, 식물의 종자, 포르트 주, 스로, 비스트 슬레이어, 콤보 카운터, 베라돈나, 워 해머, 라비스 창석, 미스릴 광석, 세보리, 스톤 토우치



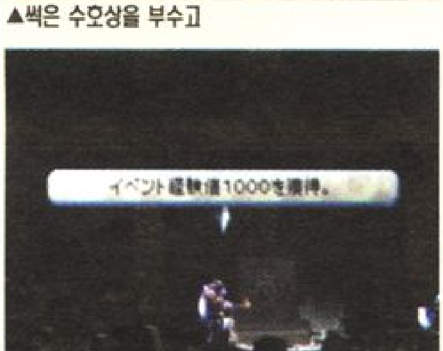
▲보이지 않는 보물



▲그는 자장가를 만들지 않는다. 작곡가 브람스와는 관계없다

## 조르데 지하묘지


▲썩은 수호상을 부수고



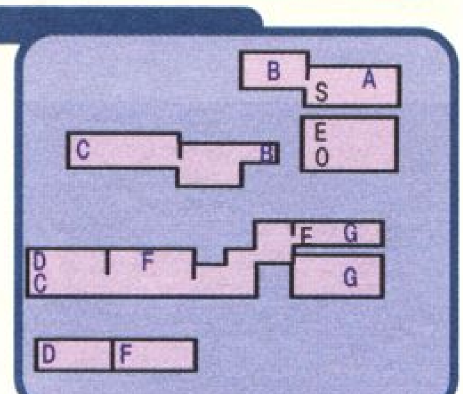
▲비석을 세워주자

드래곤 서반트가 개떼로 몰려다니는, 그다지 힘든 점이 없는 던전. 단지 수호상을 모두 부셔야하고 마방진 위에 비석을 올려놓지 않으면 진행에 애로가 있을 것이다(하라는 말이다). 다른 특이사항은 찾을래야 찾을 수도 없다. 위의 일을 다 진행하면 닫혀있던 문이 열리며 보스가 있는 곳으로 갈 수 있다.

| 보스 | 드로우 서먼 | |
|---|---|---|
| ■HP: 1000 | ■약점: 없음 | ■경험치: 350 |

| 바이올런트 에이브맨 | | |
|---|---|---|
| ■HP: 4000 | ■약점: 없음 | ■경험치: 2660 |

드로우 서먼 두 녀석이 바이올런트 에이브맨 한 마리를 벽으로 한 삼각진형을 이루고 있다. 개발진은 섬나라 언어로 마법사를 먼저 없애라고 권장하지만 그건

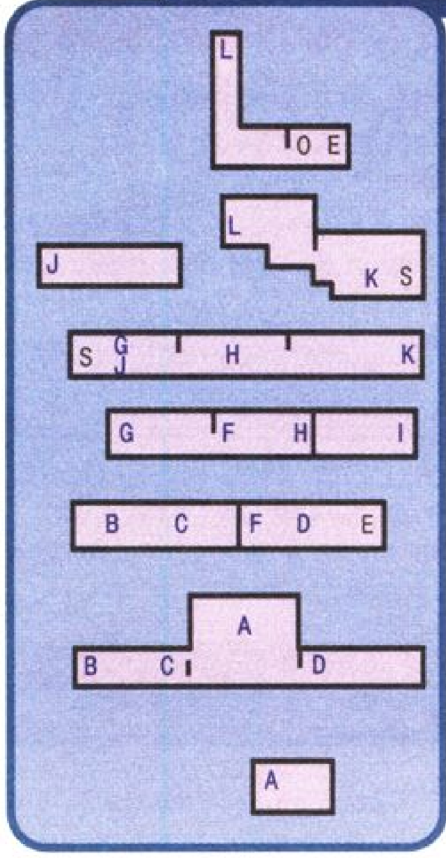



여러분의 뜻에 맡긴다. 전혀 어렵지 않지만 채치수를 닮은 고릴라는 사실 좀 튼튼하긴 하다.

●**습득 아이템**: 쇼트 보우, 어보이드, 파이어랜스, 브러드 소드, 천공의 눈동자, 어택 파워, 엘리멘트 셉터, 매직 파워, 쿨 댄슬

●**습득 아티팩트**: 다마스쿠스 제법서, 보관 펠마, 청회색의 목걸이

## 네르소프 습지대




도중에 큰나무를 쓰러뜨려야 진행할 수 있는 곳이 있다. …아, 그리고 늪에서는 이동이 불편하다…. 그리고, 그리고…. 그것뿐이다…. 발키리 프로필에 이런 던전만 있었으면 편했을 것이다(망했을 지도).

보스 드래곤 좀비는 통상공격으로는 HP가 닳지 않는다. 드래곤 슬레이어가 있다면 한 방으로 보낼 수 있지만 없다면 마법과 크리스탈로 보내자. 남자라면!!을 외치며 평범하게 싸우는 유저는 밤을 지새워야 할 것이다.



▲나무를 때리라는 말보다 더 무섭다

**보스** **드래곤 좀비**

■HP: 13400 ■약점: 불, 번개, 성 ■경험치:4200

●**습득 아이템**: 셰도우 서반트×2, 큐어 컨디션, 쇼트 스피어, 차지, 호리 크리스탈×2, 웨이트 리액선, 천공의 눈동자, 엘레멘트 셉터

●**습득 아티팩트**: 드라이어드의 나무껍질, 비문의 조각

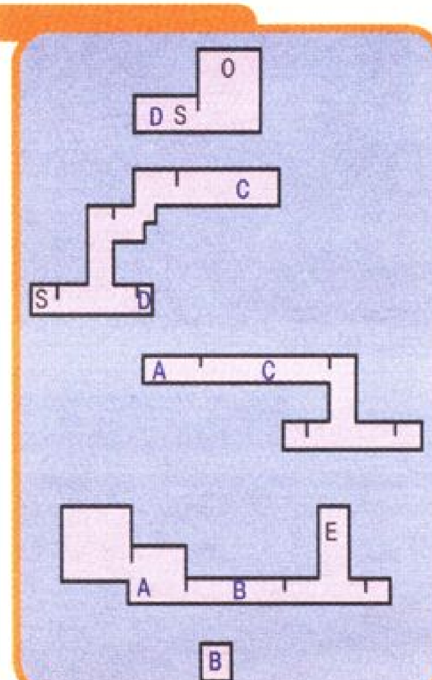
## 기암동굴


▲가만히 패드를 놓고 있으면 이런 포즈를 취한다(귀… 귀여워♥)


▲여기가 기암동굴

카셀 이벤트와 연결된 던전. 즉 카미르 마을 안에 있다는 이야기다. 여기 나오는 드래곤 좀비는 호리 크리스탈이나 드래곤 슬레이어 한방으로 보낼 수 있기 때문에 초반 레벨에 도움이 된다. 그리고 이 던전에는 천장의 눈알이 쏘는 광선이나 움직이는 석상에 닿으면 얼어버리니 주의(뭐 DME가 닳는 것은 아니지만). 도중에 검으로 깰 수 없는 셀리기둥은 천장에 붙어있는 몬스터가 냉동광선을 쏘면 그것을 정석으로 반사시켜 얼린 후 검을 휘두르면 간단히 부서진다. 그 다음에 나오는 것도 원리는 같지만 거리가 길어서 약간 힘들겠지만 근성이면 해결된다.

진짜 주의!! 점프를 할 때 조심하지 않으면 천장에 갇히게 된다(버그). 그 위치는 던전 입구의 계단. 점프를 안 하든지 소점프로 조심해서 가기 바란다.




**보스** **그레이터 데몬**

■HP: 22000 ■약점: 없음 ■경험치: 9100

회피율이 높고 반드시 반격을 해오기 때문에 마법공격을 시작으로 콤보를 노려라. 데몬 슬레이어가 있다면 한방이다.

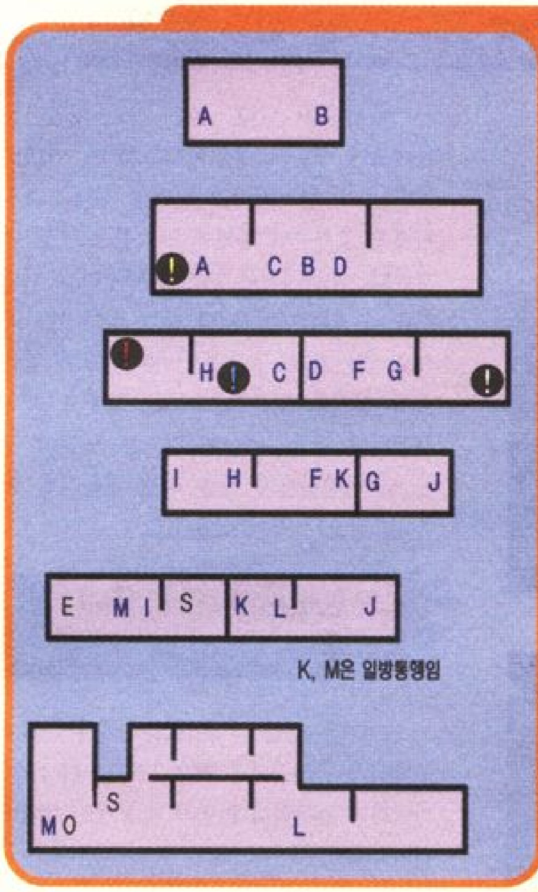
●**습득 아이템**: 바스타드 소드, 디펜드, 명검 프레어 바젤라드, 드래곤 슬레이어, 리듀스 가드, 천공의 눈동자, 워 해머, 트릭 스텝

●**습득 아티팩트**: 황금닭, 창검 그란 스팅


▲냉동광선을 정석의 결정으로 반사시켜라


▲스리, 아니 포 쿠션까지 노려야한다

## 사레르노 실험장




상당히 머리를 굴려야하는 던전이다. 일단 알아둘 것은 푸른꽃의 식물은 향수냄새, 붉은 꽃의 식물은 붉은식물이 서식하는 부패된 물의 냄새, 노란색의 꽃은 노란 꽃가루 냄새에 반응한다. 그리고 강산(强酸)의 용도는 꽃이


▲여성의 시체에서 향수를 얻어라

사라진 후 그 자리에 뿌리면 일정시간 동안 재생하지 않는다는 것. 계속 진행하다 보면 푸른식물 다음 노란식물이 버티고 있는 곳에서 일순간 당황하며 머리를 썩힐 것이다. 머리에 자신 있는 유저는 알아서 잘하고, 귀찮거나 머리쓰기를 싫어하는 유저는 아래의 진행표를 보기 바란다.

이후 우측에 붉은 향기를 묻히는 곳이 나오고 위로 올라가는 줄기가 보인다. 무시하고 그냥 지나가면 분수가 보이는데 통과하면 냄새가 씻겨지므로 곧 보이는 붉은 식물 앞에서 좌절을 하고 말 것이다. 그냥 줄기타고 돌러가자. 똥이 무서워 피하는 건 아니다. 그 다음은 뭐, 보옷스다.

**!!!주의!!!! 단순클리어진행표이니 제대로 즐기고 싶은 분은 절대 보지 말 것!!!**

1. 일단 시체 옆의 향수를 묻힌 뒤 캡슐에 담긴 강산을 얻는다.
2. 푸른 식물을 제거하고 그 자리에 강산을 뿌린다.
3. 내려와서 노란 향기를 묻히고 시체 옆의 노란 식물을 지나 푸른 식물을 통과.
4. 노란 식물을 지난다. 끝.

**보스 할퓨이어**

■HP: 12000 ■약점: 불, 독 ■경험치: 7000

방어가 튼튼한 날새다. 마법과 간접공격으로 방어를 무너뜨리면서 싸우자. 단 전투 개시에 반드시 리플렉트 소서리를 쓰니 궁수를 한 명 넣어 두면 좋을 것이다. 이 녀석의 공격방식은 날새 특유의 스피디한 공격과 마법. 해치운 후 그냥 나가지 말고 아티팩트를 꼭 챙기길 바란다.

●**습득 아이템**: 슬랜딩 레인, 아이시클 엣지, 천공의 눈동자, 엘리멘트 셉터, 홍련의 보주

●**습득 아티팩트**: 성배, 명검 페임 페인, 성황후의 티아라

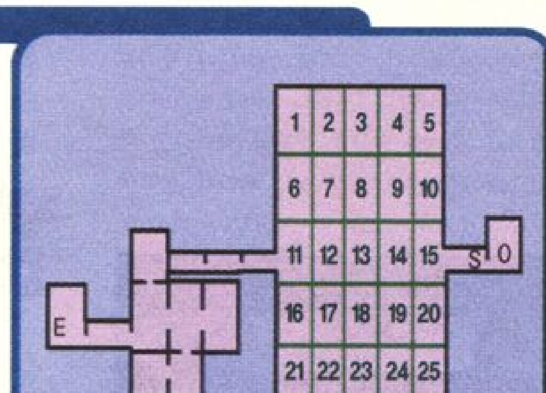
## 롬 구릉의 기계저택


▲친절하게도 주의사항이 나온다

◀회전방 전용지도를 보면서 진행

▲매달려라. 턱걸이는 하지 마라

초반의 분위기부터가 더럽다. 약간 들어가면 회전하는 방이 나오는데 머리가 꽤 아픈 던전 중에 하나이다. 아무 생각없이 막 진행하는 사람도 있을텐데 그런 사람들은 갇혀버리는 방에서 좌절을 하게될 것이다. 버그는 아니니 걱정 말라. 회전 방의 특징은 하나의 방에서 시간을 끌면 무사 머리통이 나타나서 입구로 텔레포트 시켜준다. 진정한 재미를 느끼고싶은 사람은 셀렉트버튼으로 나오는 지도를 잘 보면서 진행하면 된다. 귀찮은 사람은 아래를 보라. 다시 한번 말하지만 재미를 느끼고싶은 자는 아래를 보지 말라. 물의 흐름 때문에 점프가 힘든 바닥은 바닥 끄트머리에 물이 흐르지 않는 곳에서 점프하면 아슬아슬하게 갈 수 있다. 또 사다리가 옆으로 되어있는 곳은 점프




해서 방향키의 위를 누르고 있으면 된다.

**!!주의!!! 단순클리어 진행표이니제대로 즐기고 싶은 분은 절대 보지 말 것!!!**

단순클리어를 위한 회전 방 이동순서: 11-6-1-2-7-2-7-12-7-2-3-4-3-4-9-4-9-10-9-14-15

**보스 키마이라**

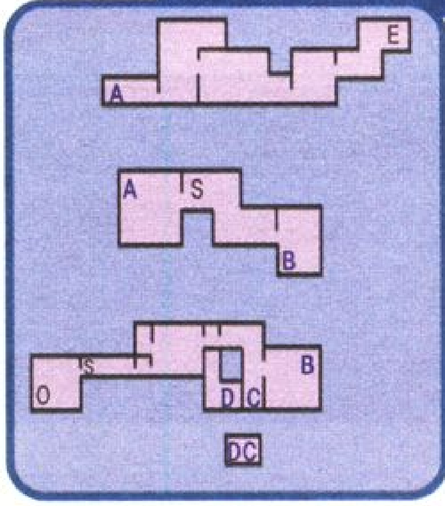
■HP: 20000 ■약점: 없음 ■경험치: 12600

상태이상에 관한 특수공격을 사용한다. 비스트 슬레이어가 있다면 한방에!!!

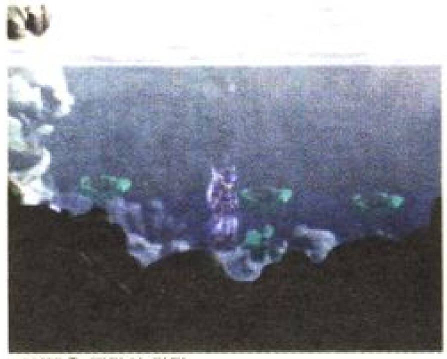
●**습득 아이템**: 깡다구, 어댑트 일류즌, 천공의 눈동자

●**습득 아티팩트**: 성의 미라지 로브, 묘마의 거울

## 사커스 침식동굴




여기에는 웅덩이가 많아서 이동에 제약이 있다. 넓은 웅덩이에서는 바닥에 연꽃이 있으니 이것을 잘라 타고 넘어가자. 최초의 세이브 포인트 근처에 마술사의 시체와 그의 혼이 있다. 혼이 하는 이야기를 들어보면 수문의 봉인이 해제되어 이대로라면 물에 잠겨버리고 만다고 한다. 그후 시체를 조사하면 봉인에 필요한 도구를 발견한다. 수문에서는 그것을 멈추려고 해도 멈출 수 없으니 아래에 물이 떨어지는 곳으로 들어가자. 소용돌이 앞에 있는 검은 공에 정석을 맞추고 수문을 멈추고 계속 진행하면 보스가 기다린다. 또 봉인이 끝난 뒤 마술사에게 말을 걸면 경험치를 받을 수 있으니 꼭 간취할 것.


▲연꽃을 잘라서 타라


▲물에서는 정석을 쓸 수 없다


▲이런 곳은 슬라이딩으로(대출혈 서비스)

**보스 크라켄**

■HP: 24000 ■약점: 불 ■경험치: 16800

크라켄은 클랍 자이언트를 3마리 데리고 등장하며 물리공격과 특수공격을 사용한다. 방어력이 튼튼하니 마법과 결정기로 보내버리자.

●**습득 아이템**: 천공의 눈동자, 스트라이크 엣지, 명검 프레어 바젤라드

●**습득 아티팩트**: 행복의 코인, 생명의 팔지

## 암흑탑 젤바

우선 심장이 있는 곳까지 가서 심장을 칼로 마사지해주자. 그러면 암흑탑이 활기를 되찾아 꿈틀대기 시작한다. 입에 씹히면 위장으로 가는데 항문을 통해서 빠져나올 수 있으니 걱정말고 씹혀주자. 게다가 홍련의 보주가 숨겨져 있으니 꼭 가야한다. 어느 정도 진행하면 기둥들이 서 있는데 생긴대로 밟고있으면 밑으로 내려가는 시스템이니 잽싸게 건너가자. 엇, 가다보면 또 하나의 심장이 더 있었다. 당연히 마사지를 해주자.


▲그는 마사지를 원한다

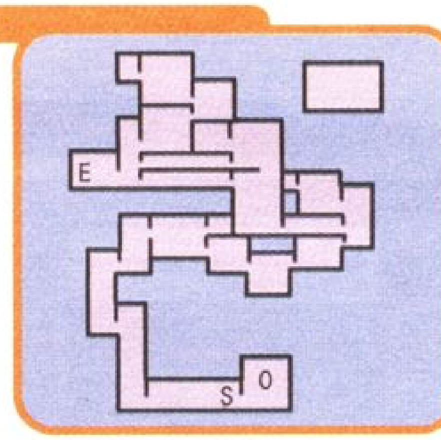

▲가볍게 씹혀주자

**보스 헬 서반트**

■HP: 22000 ■약점: 없음 ■경험치: 14000

명계(冥界 멍게라고 읽지마!!)의 여왕 헬이 만들어 낸 몬스터. 한 마리인 척 하다가 갑자기 한 놈이 더 꼽사리낀다. 물리공격이 꽤 강력하고 페인트에 빠질 위험도 있으므로 주의. 소생능력이 있으니 남은 에너지를 잘 확인하면서 한꺼번에 묻어주자.

●**습득 아이템**: 천공의 눈동자, 포이즌 브로우×2, 오토 아이템, 워 해머, 바스타드 소드, 히트, 맨드레이크, 메이지 슬레이어, 성유물, 명검 프레어 바젤라드, 세보리, 투화약, 노이즈 애로, 라이트닝 볼트, 식물의 종자

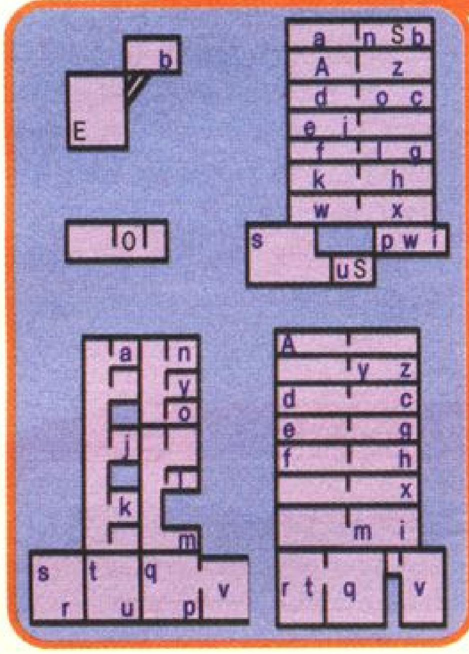



●**습득 아티팩트**: 소생비법서, 성검 로스트 세라피, 사모 바실리스크


▲위장에서 발견!! 항문의 보주, 아니 홍련의 보주!!


▲여기서 배째고 연속 점프를!!

## 레자드 바레스의 탑





▲나의 수정을 때려줘(1개 더 있다)



▲여기로 가야 배열변환의 보주를 얻는다

로렌타의 이벤트와 이어지는 레자드 바레스 조직의 본산. 특별히 어렵다거나 하는 점은 없으나 길이 꽤 꼬여있어 약간 헤메게 될 것이다. 그리고 여기에 설치되어 있는 엘리베이터를 이용할 때는 자신의 위치파악을 위해 지도를 때때로 확인할 것. 한 가지 알아둘 점은 레자드가 있는 곳으로 가기위해서 이동방진을 찾아내야 하는데 아래층에서 발견할 수 있는 두개의 수정을 밝히면 세이브 존이 있는 곳에 이동방진이 나타난다. 하지만 그것으로 끝이 아니다. 다시 위로 올라가다 보면 또 다른 이동방진이 있다는 것을 알 수 있다. 여기를 통해서 배열변환의 보주를 얻을 수 있으니 꼭 챙겨 가길 바랄 뿐.

드래곤 투스 워리어와 함께 등장한다. 졸다구를 없애면 레자드에게 빙의해서 DME와 공격력을 2배로 상승시켜 준다. 레자드 바레스의 대마법은 꽤 강력해서 마법방어가 약한 캐릭터는 20000 가까이 데미지를 받게 된다. 드래곤 투스 워리어는 드래곤 슬레이어 1방이다. 만일 레자드와 싸우지 않으면 멜티나의 이벤트는 일어나지 않는다.

레자드의 연구실

**보스** **레자드 바레스**

■HP 10000 ■약점: 없음 ■경험치: 28000

*레자드: 어서오세요. 여신 발큐리아여. 지금 이 순간을 얼마나 기다렸던가. 생각하면 수개월 전. 처음으로 당신을 본 때의 가슴의 고동처럼 내 가슴은 흥분돼있어…. 발큐리아여. 사랑스런 사람이여.*

*발키리: 이송방진!! 잃어버린 주문은 어째서 쓸 수 있지?*

*레자드: 저는 당신을 처음 본 때부터 계속 생각했습니다. 사람이 죽어서 혼이 되어 방황한다면 그 혼과 같이 살아가는 신이란 대체 뭔가?*

*발키리: ….*

*레자드: 나는 신이라고 하는 건 혼과 같은 존재라는 생각에 도달했습니다. 그래서 난 이 그릇을 만들어 낸 거요!! 신이 그릇이 되는 엘프를 만든 것과는 다른 방법으로 엘프로부터 이 그릇을 빼앗았소. 이 그릇에 들어가야만 하는 혼은 다른 게 아닙니다. 발큐리아! 당신 자신이죠!!*

*발키리: 나를 불러내기 위해 옥상에서 부부에게 그런 잔혹한 짓을 한 것인가?*

*레자드: 그렇습니다.*

*발키리: 호문크루스의 그릇에 혼을 융합시켜서 한 사람의 인간을 만들어내기 위해 얼마나 많은 사람과 엘프들을 희생시킨 거냐?*

*레자드: 그렇습니다. 신이 아닌 인간으로서의 존재, 발큐리아. 그것이 내가 바라는 모든 것입니다!!*

*발키리: 어리석은…. 짧은 생각에 네 인생을 내던지는가!! 사람의 영역을 뛰어넘은 것을 기다리는 것은 혼이 아냐. 사라져라!*

*레자드: 유감이군…. 뭐, 언제든지 재생은 가능합니다만.*

(전투 승리 후)

*레자드: 다시 만나기를 빕니다.*

*발키리: 도망가는가!! 도대체 신과 인간 사이에 애정이 성립할 거라고 생각하고 있는 거냐?!*

*레자드: 이거 재미있는 걸 말씀하시는군. 신과 인간사이? 당신은 자신이 대체 어떤 존재인가 전혀 모르는 것 같군요?*

*발키리: 내 존재? 바보같은!! 주신 오딘이야 말로 우리의 아버지, 창조주!!*

*레자드: 뭐 상관없죠. 그런 건. 내게 있어서 더 소중한 것은. 발큐리아여!! 내가 당신을 사랑하고 있다는 사실인 것이오.*

*발키리: 말도 안되는….*

*레자드: 그럼 또, 만나죠.*

'당신은 자신이 대체 어떤 존재인가 전혀 모르는 것 같군요?'

*발키리: 이곳은… 그놈 이런 일을!! ……아, 이건…어째서?*

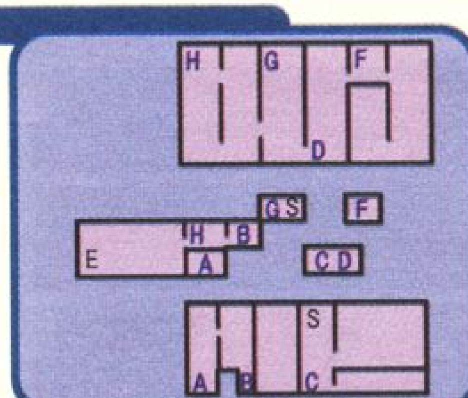
●**습득 아이템**: 워 해머, 천공의 눈동자, 아서 경전, 바스타드 소드, 황수정, 아이시클 엣지, 스플래시, 베라돈나, 쿨 댄슬, 황수정, 댄싱 소드, 라비스 창석, 배열변환의 보주, 타이머링, 에텔 셉터, 불로불사의 책

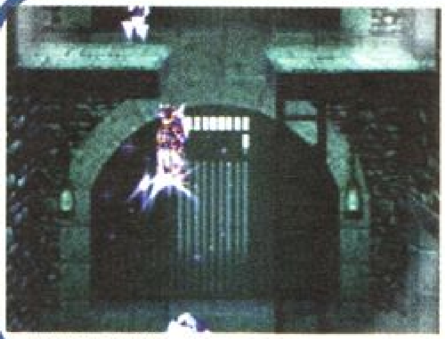
## 아크다인의 유적



◀문도 닫혔는데 살육이나 벌이자

여기서는 정석을 요령있게 써야만 이동할 수 있다. 여기서 나오는 상자 중에는 몬스터가 튀어나오는 것이 많으니 주의. 진행하다 보면 문이 닫혀버리는 방이 있는데 적을 모두 해치우면 다시 열린다. 마지막 방에는 수정에 갇힌 리셀리아와 발키리에게 졸병취급을 당하는 레이버 로드들이 있다.




▲정석 가루를 활용

**보스 레이버 로드**

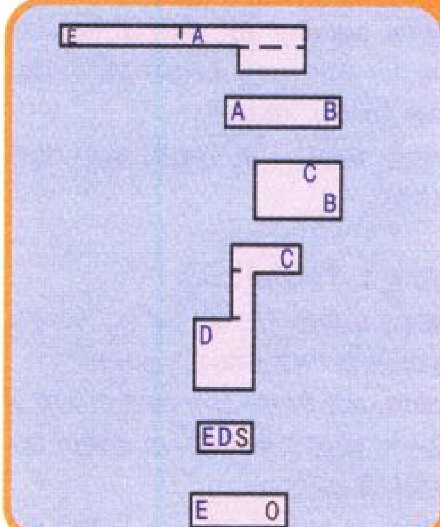
■HP: 16000 ■약점: 없음 ■경험치: 4000

레이버 로드 3마리가 타오르는 식칼을 들고 등장한다. 그들은 물리공격밖에 쓰지 않지만 데미지가 장난이 아니다. 하나하나 각개격파를 해나가자.

●**습득 아이템**: 맹금의 손톱, 리듀스 파워×2, 스턴 매직×2, 랜서, 에텔셉터, 리듀스 가드×2, 다크, 베라돈나, 천공의 눈동자, 레지스트 매직, 식물의 종자, 에스토크, 다크니스 애로, 라비스 창석, 레지스트 데미지, 에텔 셉터, 크리스 창석, 세보리, 마이티 체크

●**습득 아티팩트**: 스타 가드, 성징 어드벤티아, 성의 브리타니아 가브

## 불꽃의 궁성요새




들어가자마자 불똥이 가득 날아온다. 비사이로 막가씨의 유지를 이어받아 불 사이로 잘 피하면서 진행하자. 길이 없는 곳은 둥근 물체의 스위치를 조작하면 새롭게 길이 뚫리니 잘 알아두자. 조금 앞으로 진행하면 용암으로 가로막힌 곳이 나오는데 여기에서는 앉아서 튕기기를 이용하면 즐겁게 갈 수 있다. 바닥을 밟으면 불똥이 내려오는 방은 좌측에 있는 항아리를 우측으로 옮긴다(던지자!). 그리고 항아리를 들고 떨어지는 불똥을 항아리


▲조작해라, 조작!!

**보스 화이어 엘리멘탈**

■HP: 36000 ■약점: 얼음 ■경험치: 31500

로 계속 막아내다 보면 클리어된다(버그인지 몰라도 얼음덩어리를 이용해도 된다). 이후 보스가 기다리는 방으로 갈 수 있다.

불의 정령인 주제에 얼음주문을 외우며 불을 뿜는 시건방진 놈이다. 콤보로 괴롭히면 생명의 팔지를 던져주니 꼭 뺏자.

●**습득 아이템**: 천공의 눈동자, 섀도우 서반트, 에스토크, 다크 세이버, 구울 파우더, 스톤 토우치, 랜서, 홍련의 보주

●**습득 아티팩트**: 구원의 등불, 홍련검 인페르나스, 미트라의 성수

## 망실도시 디팡

들어가자마자 발바롯사와 싸우게되니 주의. 그와는 연속으로 2번을 싸우게된다. 지금은 아무리 죽여도 죽지않는 도근성의 사나이이므로 우선 무시하고 디팡성을 수색해 보자. 일단 지하에 있는 시간제어장치를 이용하여 과거로 가자. 과거로 가면 발키리의 나찰버전인 아리일당을 볼 수 있다. 그들은 시간을 조정하여 신의 영역에 침범한 발바롯사왕과 세 마도사를 작살내러 온 것이다(곧이어 발바롯사의 얼굴이 왜 없는지를 알게될 것이다). 신경끄고 마을에서 숨겨진 방에 대해 정보를 얻은 후 다시 성으로 가자. 제일 꼭대기 방의

**보스 월저**

■HP: 40000 ■약점: 없음 ■경험치: 28000

**다인**

■HP: 18000 ■약점: 없음 ■경험치: 700

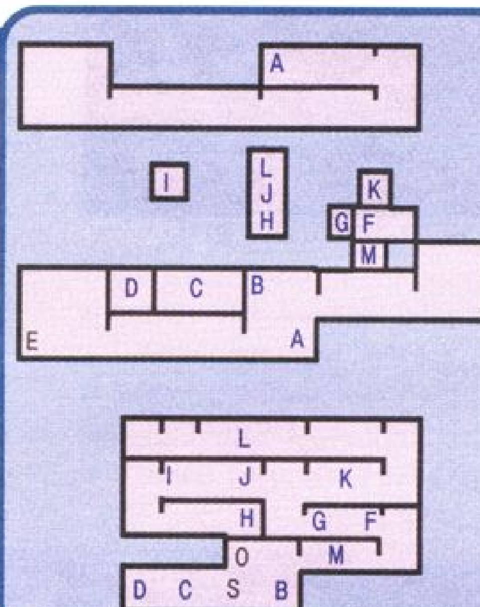
**가레스**

■HP: 18000 ■약점: 없음 ■경험치: 700


◀여기가 시간제어 장치

책장에 있는 버튼을 누르면 숨겨진 방이 불쑥 나타난다. 그러면 방안에 짱박혀있는 왕비 마르베스에게 왕관을 받은 후 현대로 돌아오자. 발바롯사의 영을 정화한 후 다시 성으로(순진한 왕을 이용한 세 마도사는 머리통을 발바롯사와 똑같은 형태로 만들어줘야 한다). 세 마도사가 숨어있는 방이 조금 난해한데 세이브 포인트 위에 있는 스텐드글라스를 부수면 숨겨진 길이 보인다.

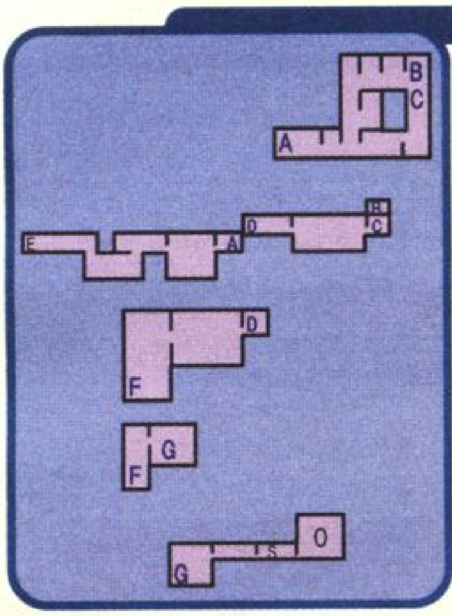
다인과 가레스가 방패이고 조금 잘난 월저는 후위에서 나온다. 마법방어력이 강하니 이쪽의 마법공격은 거의 효과가 없다. 게다가 다인은 소생을 사용하므로 먼저 보내버리자.




●**습득 아이템**: 크로스 에어레이드, 컨센트레이션, 명검 루인즈 페이트, 에텔 셉터, 베라돈나, 포르트 주, 에복 페저, 에스토크, 리플렉트 소서리, 목 없는 인형, 트리플 디스트레스, 천공의 눈동자, 다크 세이버, 랜서

●**습득 아티팩트**: 순색의 관, 후창 드라군 타일런트

## 수중신전




물이 가득 들어있는(?) 신전이다. 적들이 상당히 강하니 적들과 싸우기 싫은 사람은 열심히 헤엄치며 도망가자(전체적으로 독에 약하니 그걸 이용해도). 우선 첫 번째 난관에서는 탁자같이 보이는 판대기를 밟으면 광선뿜는 석상이 내려오니 그것을 밟고 올라가면 된다. 그다음 보이는 것은 매달리는 기계장치와 밀고 당기는 기계장치이다. 이 두개를 조합해서 진행해 나갈 수 있다. 웬만하면 능력껏 해내기를 권장하지만 정말 귀찮던지 너무 어려워서 어찌할 줄 모르는 초보 게이머, 또는 게임이란 최단시간 내에 클리어하는 것이다 라고 부르짖는 정복 매니아들은 아래를 보면서 진행하라.

**!!!주의!!!!단순클리어 진행표이니 제대로 즐기고 싶은 분은 절대 보지 말 것!!!**

1. 우선 기계를 조작하지 않고 계속 가다보면 나오는, 석판을 옆으로 빼낸다(여유롭게).
2. 매달리는 기계 중 왼쪽 레버를 최대한 아래로 내린다(계속 매달리고 있으면 된다).
3. 방의 기계를 당기면 물이 차오른다.
4. 오른쪽 방의 구슬을 때려준다.

조금 더 진행하면 물에 잠겨있고 문마저 잠겨있는 곳은 노란 스위치에다 얼음덩어리를 하나 붙여놓으면 문이 열리니 안심하고 진행하라. 그리고 녹색구슬과 잠긴 문은 정석을 만들어 냉동광선을 반사시켜서 맞추면 OK. 노란 스위치 두개를 조작하여 열리는 문에 들어가면 열심히 점프를 해야한다. 마지막에 녹색구슬 세계는 정석반사의 원리로 해결하지만 정석가루도 반사시킨다는 사실을 알아야 쉽게 클리어할 수 있다. 그 앞에 눈알을 지나면 보스전.

**보스** **레이스**

■HP: 100000 ■약점: 없음 ■경험치:70000

HP가 많다. 마법도 강하다. 2번째 공격은 반드시 그라비티 브레스를 외운다(젠장). 그러나 아티팩트인 미트라의 성수를 쓰면 한방으로 보낼 수가 있다는 사실. 혹시 없거나 아까운 사람은 파라라이 체크라도 장비시키자. 그라비티 브레스의 위력을 반으로 줄일 수 있으니. 위험할 것 같은 사람은 깡다구를 습득하는 것도 좋다.

●**습득 아이템**: 천공의 눈동자, 이그니트 자베린, 다크, 엔젤 큐리오, 라비스 창석, 프리즈믹 미사일, 명검 루인 페이트, 후트맨즈 액스, 차지, 홍련의 보주

●**습득 아티팩트**: 경개 리플렉스, 열도 파웰, 은하의 물방울



▲정석가루반사의 원리


▲점프만이 살길이다


▲미리 길을 만들어 두자


▲스위치에 조각을 선물하자


▲밀고

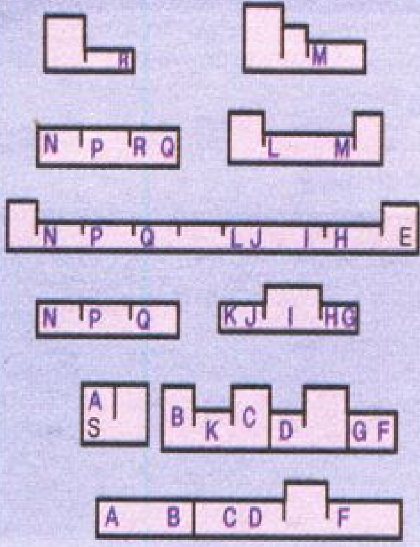

▲댕기고


▲땡기고


▲때려주면


▲길이 생긴다

## 정령의 숲



Q, N, P는 일방통행임.

우선은 숲의 좌측으로 주욱가면 엘프가 사는 마을로 안내받는다. 거기서 염주의 구슬을 고치기 위해서는 4가지의 아이템이 필요하다는 말을 듣게된다. 그것은 양음의 물방울과 금의 촉대, 은실, 매료의 날개. 우선 양음의 물방울은 남쪽 숲의 샘에 있다. 혹시 샘이 말라있을 때는 나갔다가 들어오면 물이 차있으니 걱정없다. 금의 촉대는 숲 중앙에 사는 고릴라 이리발기본에게 갈취할 수 있으며 은실은 북서쪽에 사는 왕거미 베놈 스파이더가 갖고 있다. 그리고 매료의 날개는 북서쪽에 있는 코카트라이스에게 뺏을 수 있다. 그러나 이로서 정령의 숲이 끝난 것은 아니다. 엘프의 마을과 안내원 사이의 미로가 궁금하지 않은가? 염주의 구슬을 수리한 후 다시 숲으로 들어오면 도중의 미로를 헤맬 수 있다. 남서쪽으로 가면 코카트라이스가 한 마리 더 있는데 이 녀석을 없애면 아티팩트를 얻을 수 있으니 꼭 챙기자.


▲이 여자에게 부탁을


▲숨겨진 보물이 많다


▲양음의 물방울

**보스 이리발기본**
■HP: 42000 ■약점: 얼음 ■경험치: 35000

통상공격밖에 할 줄 모름. 공격력도 그렇게 높지 않는 바보.

**베놈 스파이더**
■HP: 50000 ■약점: 불 ■경험치: 35000

독공격이 메인이다.

**코카트라이스**
■HP: 50000 ■약점: 불 ■경험치: 35000

석화공격은 스톤체크가 있으면 방지할 수 있다.

●**습득 아이템**: 천공의 눈동자, 루선 해머, 타이머 링, 프리번트 소서리×2, 큐어 프림스, 성의 실프렛, 와지르 레이피어, 라비스 창석, 황금알×2, 이그니트 자베린, 리듀스 파워
●**습득 아티팩트**: 신궁 엘븐보우, 정왕검 알렉타리스

## 아리안로드의 미궁


▲숫자를 파악하라

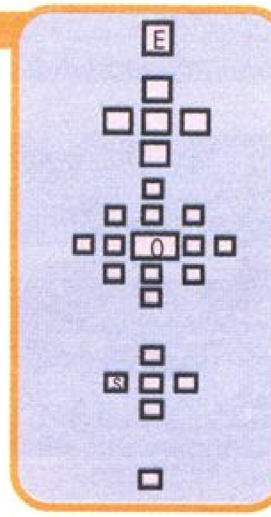

▲여기까지 오면 다 끝난 거나 마찬가지

이 미궁의 구조는 숫자 패널에 써있는 대로 워프한다는 것이다. 판넬이 두개인 경우, 숫자와 숫자는 +, 뒤에 −나 ×가 써여있는 것은 그 공식에 맞추면 된다. 지도를 보면서 보물을 꼭꼭 챙겨먹으면서 이동하자(서… 설마 산수를 못하는 유저는… 없겠지). 17에 세이브 포인트가 있고 25에는 인간의 혼만으로도 부족해서 여신의 혼마저 먹으려는 건방진 보스가 있다.

**보스 다크로드**
■HP: 415000 ■약점: 성 ■경험치: 210000

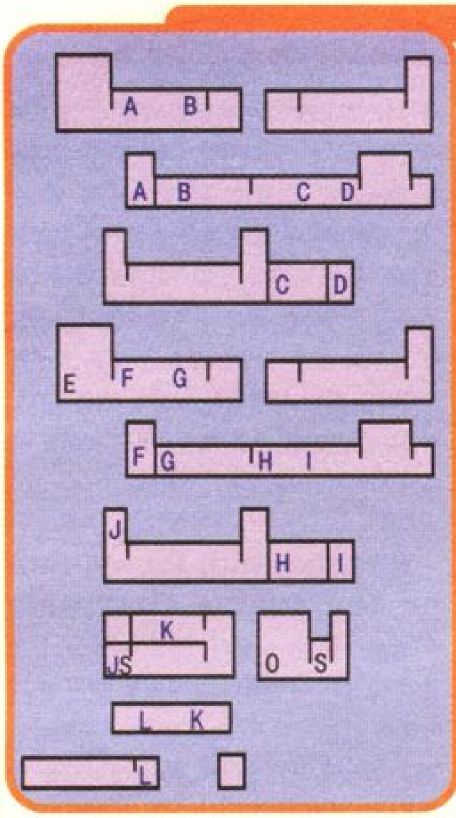
**데몬 바란**
■HP: 70000 ■약점: 없음 ■경험치: 10500

데몬 바란 2마리가 어느새 호위하고 있다. 데몬 바란은 자신의 HP를 회복한다든지 아군의 DME를 1로 하는 공격을 악랄하게도 사용한다. 하지만 다크 로드는 마법은 사용하지 않으니 안심이지만 무식한 놈이 힘은 세다고 물리 공격력은 높다. 강렬한 전체공격기술(기술명은 까먹었다)도 주의.




●**습득 아이템**: 마창 이터널 포르츠, 홍련의 보주, 요검 크롬레어, 천공의 눈동자, 마장 아포칼립스, 섬궁 포울 슬레이어
●**습득 아티팩트**: 뇌광검 세드자드, 현자 솔론의 비전서, 성장 유니콘즈 혼

## 봉룡전




여기도 상당히 머리를 요하는 곳이다. 여기서는 돌을 잘 주워야 성공할 수 있다. 일본어 사전을 펴놓고 열심히 연구해 보라.

마력이 높다. 하지만 이 정도 던전이면 그대들도 이력이 났을 것이다. 나름대로 요리하라. 별로 강하진 않으니.

**보스** 가놋사

■HP: 35000 ■약점: 없음 ■경험치: 126000

●**습득 아이템**: 라비스 창석×2, 천공의 눈동자×2, 와지르 레이피어, 크리스 창석, 가드 레인포스, 에텔 셉터, 포르트 주, 번 스톰, 루센 해머, 이그니트 쟈베린, 세보리, 프리즈믹 미사일, 실드 크리티컬, 드래곤 슬레이어, 마이트 레인포스, 스펠 레인포스, 강창 다이나소아

●**습득 아티팩트**: 드라군 페이스, 조주병 설계도면, 거룩하시기도 한 모래시계

**!!주의!!!! 단순클리어진행표이니 제대로 즐기고 싶은 분은 절대 보지 말 것!!**

우선 만월의 돌을 손에 넣자. 그것을 여성상에 끼우면 맵의 변화를 느낄 수 있다. 다음 일식의 돌을 손에 넣은 후 여성상에 끼우고 후딱 들어가 흑점의 돌을 손에 넣는다. 그 앞에는 남성상을 조종할 수 있는 방이 있다. 일식의 돌을 얻을 때 보았던 남성상과 같은 방향으로 돌리면 아래의 태양문이 열린다. 그 방에 삼일월의 돌이 있으니 역시 여성상에 끼운다. 그 다음 암조의 돌을 손에 넣고(나도 지겹다. 이런 말투) 여성상에 끼우자. 방의 수수께끼는 두려운 타롯카드부터 순서대로 조사하자. 그러니까 간단히 말해 65143728(좌측에서 세 번째를 맨 처음 조사하고 가장 우측의 방을 마지막에 들어가라는 소리다)의 순서로, 그 앞에 있는 신월의 돌을 손에 넣고 또, 또, 또!! 여성상에 끼운다. 앞에 시계부품 같은 기계를 조작한 후 흑점의 돌을 여성상에 끼우자. 그 후 밑에 있는 문을 통해 속으로 가면 수호자들(석상이다)이 수호하는 방이 두개있다. 첫번째 메세지를 보면 수호자의 눈에 띄면 안 된다 이다. 말그대로 그의 눈에 띄지않게 잘 피하자. 그러면 수호자가 알아서 문을 연다. 다음 수호자는 피곤하면 잠든다 라는 것이니 수호자의 뒤를 졸졸 쫓아다니며 스토킹하자. 그러면 피곤해진 수호자는 멈춰버리고 수호자에게서 홍염의 돌을 얻을 수 있다. 그리고 과연 그것으로 무엇을 하겠는가? 삶아먹을까? 아니다. 홍염의 돌을 여성상에 끼우면 그 앞에는 이런 거지같은 미궁을 잘도 헤치고 온 가놋사가 등장한다.



◀역사는 이 여성상에서 시작된다

## 요툰하임 궁전



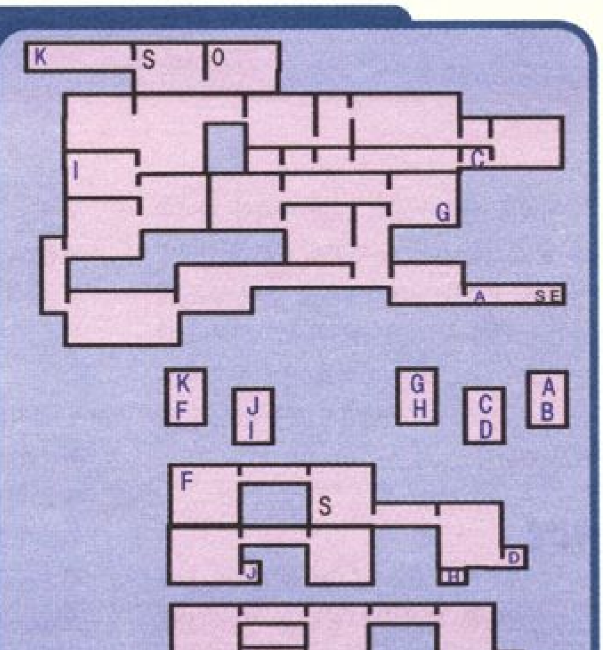
▲체감적 강함은 스루트 이상

◀모으자, 불덩이

월드맵으로 절대 빠져나갈 수 없다. 그러나 서비스로 던전 어디서나 도구를 생성할 수 있으므로 다행이라면 다행이랄 수 있다. 안 속으로 들어가는 첫길은 보스보다도 더욱 강한(듯한) 블러드 베인이라는 몬스터를 만나기 위한 키를 얻는 곳이다. 그 키란 자주색 불꽃인데 붉은색 불꽃과 파란색 불꽃을 아래의 항아리에 섞으면 자주색의 불꽃을 얻을 수 있다. 이것을 지니고 있으면 보통 때는 얼음 때문에 들어가지 못하는 문으로 갈 수 있으며 거기엔 블러드 베인이 기다리고 있다. 이 녀석을 없애면 마검 레반테인을 주니 진정한 학살의 미학을 즐기고싶은 사람은 꼭 얻어보라. 두번째로 등장하는 얼음 문. 이것은 앞에 나오는 연옥의 불꽃을 손에 넣고 불꽃이 꺼지기 전에 여기에 도착하면 길이 뚫려있다. 이후는 탄탄대로 일직선이니 스루트를 잘 처단하자. 하지만 그의 말은 오딘의 새로운 모습을 알게 해 주는데, 그 말의 진상을 알고싶은 사람은 진엔딩을 노려라.

밴 신족 두녀석을 데리고 등장한다. 그는 마력도 높아서 대마법도 쓴다. 과연 밴 신족. 하지만 싸우는 법에 따라 의외로 쉽게 보낼 수 있다.

●**습득 아이템**: 멘틀 리액션, 프리즈 체크, 지

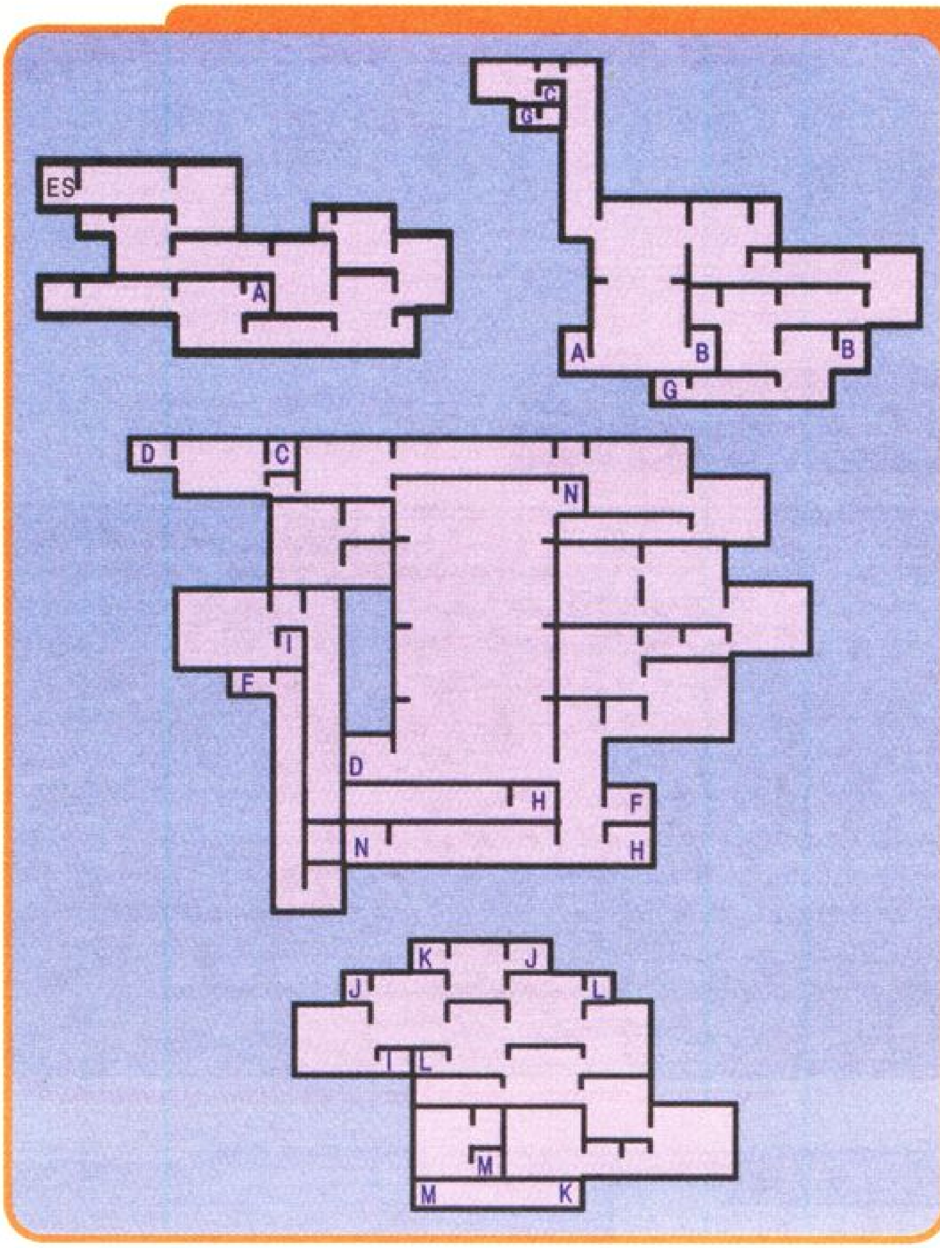



**보스** 스루트

■HP: 300000 ■약점: 없음 ■경험치: 210000

기다리스×3, 천공의 눈동자, 스칼렛 엣지, 노블 에릭서, 식물의 종자×2, 프레아 크리스탈×2, 에텔 셉터, 마검 레반테인

# 세라픽 게이트




이계의 신들이 사는 성역 세라픽 게이트에 잘 오셨습니다. 이 던전은 본편 어딘가에서 얻을 수 있는 8개의 보주를 손에 넣은 사람만이 완전 공략 가능한 최후의 시련이 되는 장소입니다. 최악의 적을 앞에 두고 당신이 키운 캐릭터는 어디까지 통용될까요? 건투를 빕니다.

## 워닝

이 에리어에 있는 세이브 포인트에서 세이브데이터를 덮어쓰면 본편의 시나리오에 들어갈 수 없습니다. 주의하세요. 또한 이 던전은 본편과는 아무 관련성도 없기 때문에 분위기가 짜증나거나 싫은 사람은 플레이를 하지 말 것을 권장합니다.


▲이 정체불명의 덩어리로 워프

마지막 숨겨진 던전(?) 세라픽 게이트. 시작하면 위와 같이 친절한 경고 메세지가 뜨고 바로 세라픽 게이트 유일의 세이브 포인트가 보인다. 몇 가지 알아둘 점은 이 던전은 서비스용 던전이기 때문에 레자드와 브람스, 프레이를 동료로 만들 수 있고 최강의 적, 최강의 아이템들로 구성되어있으며 아이템 생성을 '어디서나 함께' 할 수 있다는 것 정도. 아, 그리고 홍련의 보주로 열 수 있는 문이 8군데 있기 때문에 홍련의 보주를 모으지 못한 유저나 노말, 이지로 플레이한 분들은 손가락만 쭉쭉 빨게될 것이다. 하드로 홍련의 보주 8개를 모으신 분은 자신의 캐릭터를 가지고 열심히 모험을 하면 된다. 적들은 요툰하임 성과 마찬가지로 죽여도 맵에서 사라지지 않는다.


▲여기서 떨어지면 아래 맵으로(그나마 다행?)

먼저 레자드와 만나게 된다. 여기서 레자드는 블루텁 게이즈와 헬 게이즈를 번견(番犬)으로 데리고 나온다. 눈깔 괴물의 공통점인 소생은 여전하니 눈깔들을 먼저 뽀개버리자(레자드마저 소생된다). 주의점은 둘다 동시에 보내주어야 하니 타이밍을 잘 맞춰서 마법이나 활을 적절히 이용하자(그것마저 귀찮으면 성장 미스틱와이저를 얻은 후에 싸우자).

**가브리에 세레스타**: *…인간? 아니, 달라, 두렵도록 지고한 정신체, 아마도 다른 세계의…. 후훗, 몸의 이해의 범주를 넘어선 자를 특별 취급하는 인간의 단어를 빌리자면 너도 '신'인 것인가? 인간도 신도 하나의 '존재'일 뿐인데, …나는 너에게 흥미가 있다. 한번 상대를 해줄까? 금방 끝날테니까.*

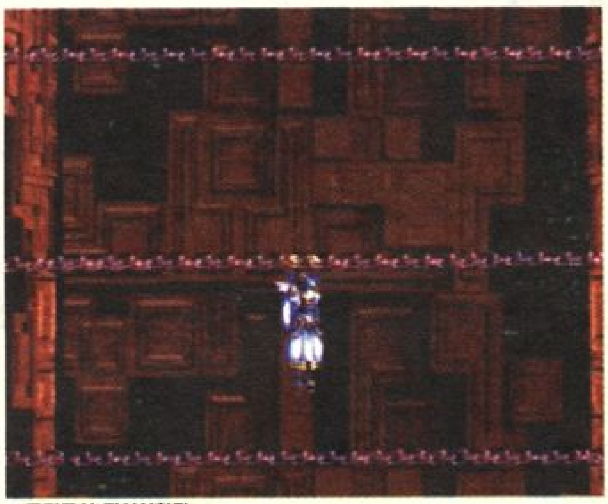
**이셀리아 퀸**: *가브리아 세레스타를 쓰러트리고 여기까지 온 자가 있다니…. 좋아요, 내가 상대를 해 드리죠.*


▲열고 튀자


▲다 알지?

세라픽 게이트의 최종 보스 이셀리아 퀸, 뭐 약간 센 정도지만 전원이 깡다구를 셋업하고 엔젤 큐리오나 불사조의 날개를 장비하면 즐겁게 차라도 마시면서 보내버릴 수 있다. 처음에는 트라이 엠블렘을 주지만 다시 세라픽 게이트에 도전하여 이셀리아 퀸을 골로 보내면 헛소리가 적힌 문서 쪼가리를 준다. 그래도 신경끄고 계속 보내주면 10번째에는 드디어 구인의 검을 얻을 수 있다. 그래도 계속 한다면…….

**●습득 아이템**: 스펠 레인포스, 황금알×14, 파이어 랜스, 생성의 구슬, 마이티 체크×2, 마이트 레인포스, 마궁 레이저 포스, 이터너리 거브×2, 포이즌 블로우, 리듀스 가드, 번 스톰, 이터너리 거브, 영검 쿠사나기, 성장 미스틱 와이저, 쿨 댄슬, 스카우트 오브, 실드 크리티컬, 신창 이세리얼 디바이드, 성장 밀리온 테라, 아이시클 엣지, 마검 액터 네파리우스, 블러디 다스터, 이터너리 거브, 라이트닝 볼트, 전환의 지팡이, 크리스 창석, 라비스 창석, 투기 에텔 레이저, 마검 다인슬레이브



▲동키콩이 되어야한다



▲칼로 바닥을 깨자



▲죽어도 좋습니까?!



▲여기서 떨어져야



▲이렇게 열린다

# 엔딩 분기 리스트

## 엔딩 A

기본적인 조건은 「루시오를 챕터 6까지 신계전송한 후 이벤트들을 겪고 봉인치 40미만으로 챕터 7의 루시오 이벤트를 보고 챕터 7-8의 신계 이벤트를 본 후 은방울꽃의 초원으로 간다」이다. 이에 관련하여 봉인치를 내리는 이벤트들은 다음과 같다.

- 챕터 4가 되기 전에 종란의 초원으로 간다. (-15)
- 챕터 4가 되기 전에 제라베른에 간다. (-15)
- 레자드 바레스의 탑을 클리어한다. (-15)
- 브람스성에서 브람스를 만난다(-10)
- 루시오 & 멜티나를 동료로 한다(-15)
- 그 외에도 캐릭터를 동료로 한다(-2)
- 니벨룽겐의 반지를 벤 채로 챕터 종료(-2)

## 엔딩 B

A, C 중 아무 조건도 만족시키지 않으면 된다.

## 엔딩 C

평가치 30이하에서 프레이에게 경고를 받은 후 평가치를 0으로 해서 던전과 마을에서 나온다.

## 보너스, 보너스!

**캐릭터 일러스트**

보이스 컬렉션에서 100%를 채운 후 그 캐릭터를 ㅁ버튼으로 선택

**세라픽 게이트**

최종 세이브포인트에서 세이브한 데이터가 있다면 만사 오케이. 홍련의 보주 8개를 모아야 제대로 진행할 수 있다.

**●홍련의 보주 입수장소**

| | |
|---|---|
| 사레르노 실험장 | 암흑탑 젤바 |
| 수중신전 | 불꽃의 궁성요새 |
| 고대분묘 아멘티(2개) | |
| 천공성 | |
| 아리안로드의 미궁 | |

**BGM 추가**

최종 세이브포인트에서 세이브한 데이터가 있으면 오케이.

## 스킬, 마법 리스트

### ● 리액션 스킬

| 스킬명 | 효과 | 습득시 소요CP(레벨당) |
|---|---|---|
| 퍼스트 에이드(ファースト・エイド) | 15%의 확률로 동료(만!) 한 명을 회복 | 12, 12, 14, 14, 26, 26, 48, 48 |
| 오토 아이템(オートアイテム) | 상황에 맞춰 아이템을 사용, 우선순위 설정가능 | 4, 4, 8, 8, 12, 12, 16, 16 |
| 스로(スロー) | 마법의 칼날을 발사 | 25 |
| 큐어 컨디션(キュア・コンディション) | 동료(만!) 한 명의 상태이상 치료 | 15(독), 15, 20(냉동), 20(마비), 30(침묵), 30(저주), 40, 40(석화) |
| 깡다구(ガッツ) | 죽어도 안죽음!! 발동률은 레벨과 비례 | 15, 15, 20, 20, 30, 30, 40, 40 |
| 어댑트 일류존(アダプト・イリュージョン) | 환영을 만들어 공격회피, 발동률 레벨비례 | 12, 13, 14, 25, 26, 27, 38, 49 |
| 댄싱 소드(ダンシング・ソード) | 회피, 방어 후 2개의 칼이 공격, 발동률 레벨비례 | 5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30 |
| 라스트 트라이얼(ラスト・トライアル) | 행동불능시 적에게 저주를 검, 발동률 레벨비례 | |

### ● 서포트 스킬

| 스킬명 | 효과 | 습득시 소요CP(레벨당) |
|---|---|---|
| 스플래시(スプラッシュ) | 충격파로 추가공격, 콤보에 추가되지 않음 | 20, 20, 30, 55, 55, 75, 80, 90 |
| 콤보 카운터(コンボ・カウンター) | 반격시 통상공격 가능 | 40 |
| 스턴 매직(スタン・マジック) | 마법 명중시 페인트효과를 추가, 발동률 레벨비례 | 60, 70, 70, 80, 80, 90, 90, 90 |
| 콘센트레이션(コンセントレーション) | DME를 소비해서 CT를 2로 한다, 소비DME 레벨비례 | 30, 40, 50, 60, 70 |
| 노이즈 애로(ノイズ・アロー) | 주문봉쇄, 성공률 레벨비례 | 20, 20, 20, 35, 35, 35, 40, 50 |
| 트리플 디스트리스(トリプル・ディストレス) | 공격과 동시에 적의 회피, 방어, 반격확률 저하, 성공률 레벨비례 | 40, 40, 40, 55, 55, 55, 60, 60 |
| 리벨리(レヴェリー) | 분신으로 추가공격 | |
| 스틸 매직(スティール・マジック) | 마법공격으로 해치운 적의 혼을 자신의 DME로 환원한다. 환원률은 적의 생명력과 스킬레벨에 비례 | |

### ● 어택 스킬

| 스킬명 | 효과 | 습득시 소요CP(레벨당) |
|---|---|---|
| 차지(チャージ) | 공격력1.5배 증가, DME최대치에서 5/100의 DME소비 | 60 |
| 스트라이크 엣지(ストライク・エッジ) | 페인트확률 50%의 공격 DME최대치에서 5/100의 DME소비 | 50 |
| 다크(ダーク) | 배후에서 공격, 적의 완전방어를 50%저하 | 50 |
| 트릭 스텝(トリック・ステップ) | 반격을 대비하여 공격전에 일단 회피 | 50 |
| 웨이트 리액션(ウェイト・リアクション) | CT중에 수마로 공격 위력 레벨비례 | 5, 10, 20, 40, 80, 80, 90, 90 |
| 슬랜딩 레인(スランディング・レイン) | 전체공격 | 30 |
| 다크니스 애로(ダークネス・アロー) | 공격과 동시에 적의 회피율 저하 | 90 |
| 멘틀 리액션(メンタル・リアクション) | DME 소비해서 CT긴급회복, 소비량은 최대치와 레벨에 따라 | 95, 95, 95, 95 |
| 스칼렛 엣지(スカーレッド・エッジ) | 다운효과 추가 | 90 |
| 펄스 애로(フォールス・アロー) | 공격을 가드시키고 화살을 삼연사한다 | |

### ● 스테이터스 스킬

| 스킬명 | 효과 | 습득시 소요CP(레벨당) |
|---|---|---|
| 택틱스(タクティクス) | 전술지식, 레벨×1의 INT상승수정 | 5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30 |
| 히어 노이즈(ヒア・ノイズ) | 기척감지, 레벨×1의 AGL상승수정 | 5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30 |
| 파인드 트랩(ファインド・トラップ) | 함정감지 | 5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30 |
| 서바이벌(サバイバル) | 서바이벌 지식, 레벨×200의 DME상승수정 | 15, 25, 35, 45, 55, 65, 75, 85 |
| 아이덴티파이(アイデンティファイ) | 아이템 감정능력 | 5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30 |
| 리더십(リーダーシップ) | 집단 통솔력 | 5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30 |
| 파이트(ファイト) | 사기, 레벨×2의 STR, INT, AGL, DEX상승수정 | 10, 10, 20, 20, 30, 40, 50, 60 |
| 트릭(トリック) | 책략, 레벨×2의 INT상승수정 | 5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30 |
| 머치(マーチ) | 행군지식, 레벨×1의 INT상승수정 | 5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30 |
| 포메이션(フォーメーション) | 진형지식, 레벨×1의 INT상승수정 | 5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30 |
| 어택 파워(アタック・パワー) | 공격, 레벨×30의 STR상승수정 | 5, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70 |
| 디펜드(ディフェンド) | 방어, 레벨×10의 RDM상승수정 | 10, 20, 20, 25, 25, 30, 30, 40 |
| 어보이드(アボイド) | 회피, 레벨×3의 AGL상승수정 | 5, 15, 15, 25, 25, 35, 45, 55 |
| 히트(ヒット) | 명중, 레벨×3의 DEX상승수정 | 5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 50 |

| | | |
|---|---|---|
| 레지스트 데미지(レジスト・ダメージ) | 데미지 감소, 레벨×20의 RDM상승수정 | 5, 5, 10, 20, 30, 40, 50, 60 |
| 매직 파워(マジック・パワー) | 마법공격, 레벨×30의 INT상승수정 | 5, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70 |
| 레지스트 매직(レジスト・マジック) | 마법저항력, 레벨×5의 RST상승수정 | 5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30 |
| 몬스터 인텔리전스(モンスターINT) | 몬스터 관련지식 | 5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30 |
| 언데드 인텔리전스(アンデッドINT) | 언데드 관련지식 | 5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30 |
| 데몬 인텔리전스(デーモンINT) | 데몬 관련지식 | 5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30 |
| 카운터(カウンター) | 반격가능 | 20 |

## ●마법

| 마법명 | 대상 | 효과 |
|---|---|---|
| 번 스톰(バーン・ストーム) | 적전체 | 멀쩡한 땅에서 폭염이 일어남 |
| 파이어 랜스(ファイアーランス) | 적하나 | 불 지렁이가 날아옴 |
| 쿨 댄슬(クール・ダンセル) | 적하나 | 얼음 아가씨가 나타나 부엌칼을 휘두름, 1/8확률로 냉동 |
| 아이시클 엣지(アイシクル・エッジ) | 적전체 | 하늘에서 얼음 쪼가리가 떨어짐, 1/8확률로 냉동 |
| 셰도우 서반트(シャドウ・サーヴァント) | 적전체 | 시커먼 놈들이 땅에서 튀어나옴 |
| 다크 세이버(ダーク・セイヴァー) | 적하나 | 3개의 까만 칼이 튀어나와 공격 |
| 크로스 에어레이드(クロス・エアレイド) | 적전체 | 빛나는 돌덩이가 날아옴 |
| 이그니트 자베린(イグニート・ジャベリン) | 적하나 | 빛칼이 적을 공격 |
| 라이트닝 볼트(ライトニング・ボルト) | 적전체 | 손에서 번개가 나감 |
| 프리즈믹 미사일(プリズミック・ミサイル) | 적하나 | 상태이상 빔을 발사 |
| 스톤 토우치(ストーン・トウチ) | 적하나 | 적을 콘크리트화 시킨다 |
| 포이즌 블로우(ポイズン・ブロウ) | 적하나 | 독을 뿌려준다 |
| 가드 레인포스(ガード・レインフォース) | 아군하나 | 10턴간 RDM을 1.5배로 증가 |
| 스펠 레인포스(スペル・レインフォース) | 아군하나 | 10턴간 마법방어력을 1.5배로 증가 |
| 마이트 레인포스(マイト・レインフォース) | 아군하나 | 10턴간 ATK를 1.5배로 증가 |
| 리플렉트 소서리(リフレクト・ソーサリー) | 아군전체 | 3턴간 마법을 반사 |
| 오디셔너리 셰이브(オーディショナリィ・シェイブ) | 아군하나 | 상태이상 치료 |
| 큐어 브람스(キュア・ブラムス) | 아군전체 | DME를 80%회복 |
| 리듀스 파워(レデュース・パワー) | 적하나 | 5턴간 ATK를 감소, 적의 저항력에 따라 성공 리듀스 가드 |
| 리듀스 가드(レデュース・ガード) | 적하나 | 5턴간 RDM을 감소 리듀스 가드 |
| 에보그 페저(エヴォーク・フェザー) | 아군하나 | DME30%로 부활 실드 크리티컬 |
| 실드 크리티컬(シールド・クリティカル) | 적하나 | 적의 특수공격을 봉인, 적의 저항력에 따라 성공 에보그 페저 |
| 프리번트 소서리(プリベント・ソーサリー) | 5턴간 적의 주문을 봉인, 적의 저항력에 따라 성공 | - |

# 장비구 리스트

## ●무기

### 검(劍)

| 무기명 | 어택 | 어택 트러스트 | 히트 트러스트 | 공격횟수 | 특수 |
|---|---|---|---|---|---|
| 롱소드(ロングソード) | 98 | 35 | 31 | O×× | 파괴률-5% |
| 브로드 소드(ブロードソード) | 130 | 20 | 26 | ××O | 파괴률-6% |
| 드래곤 슬레이어(ドラゴン・スレイヤー) | 200 | 100 | 175 | OOO | 파괴률-5% |
| 데몬 슬레이어(デーモン・スレイヤー) | 200 | 100 | 175 | OOO | 파괴률-5% |
| 비스트 슬레이어(ビースト・スレイヤー) | 200 | 100 | 175 | OOO | 파괴률-5% |
| 명검 문 펄스(名劍 ムーン・ファルクス) | 200 | 20 | 37 | O×O | 성/DMG+50%/파괴률-5% |
| 바스타드 소드(バスタード・ソード) | 290 | 50 | 48 | O×× | 파괴률-6% |
| 명검 프레아 바젤라드(名劍フレア・バゼラード) | 300 | 60 | 52 | ×O× | 불/DMG+50%/파괴률-5% |
| 팔시온(ファルシオン) | 350 | 37 | 40 | O×× | 파괴률-5% |
| 명검 루인즈 페이트(名劍ルインズ・フェイト) | 400 | 27 | 60 | OO× | 어둠/DMG+50%/파괴률-5% |
| 에스토크(エストック) | 570 | 45 | 62 | ×OO | 파괴률-8% |
| 프람베르크(フラムベルク) | 700 | 35 | 53 | O×O | 파괴률-4% |
| 다마스쿠스 소드(ダマスクス・ソード) | 700 | 5 | 82 | O×O | 파괴률-3% |
| 와질 레이피어(ワジールレイピア) | 1120 | 65 | 65 | O×O | 파괴률-7% |
| 명검 페임 페인(名劍フェイム・フェイン) | 60 | 1 | 25 | OOO | — |
| 뷔킹 소드(ヴィーキング・ソード) | 70 | 7 | 27 | ××O | - |
| 라이트닝 엣지(ライトニング・エッジ) | 70 | 62 | 40 | OO× | 번개/DMG+90% |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 안트라 소드(アントラー・ソード) | 100 | 30 | 32 | ○×× | - |
| 보검 그림 가우디(寶劍グリム・カウディ) | 100 | 1 | 30 | ××○ | 번개/Be Killed |
| 크리슈멀드(クリシュマルド) | 150 | 21 | 45 | ○○× | - |
| 레디언스 소드(レディアンス・ソード) | 170 | 64 | 64 | ○○○ | |
| 패리쉬(パラッシュ) | 200 | 26 | 50 | ○○○ | - |
| 성검 로스트 세라피(聖劍ロスト・セラフィ) | 200 | 45 | 75 | ○×○ | 성/DMG+90%/10%로 마창석의 출현적을 2배로 |
| 스칼렛 포지(スカーレット・フォージ) | 230 | 62 | 67 | ○○○ | 불/DMG+50% |
| 와룬 소드(ワルーン・ソード) | 300 | 12 | 40 | ○×× | - |
| 열도 파웰(裂刀ファーウェル) | 320 | 47 | 62 | ○○○ | 공격할 때마다 데미지 5%씩 증가, 최대 200%까지 상승 |
| 레이텔 패리쉬(レイテル・パラッシュ) | 400 | 16 | 82 | ○○○ | - |
| 아이스 코핀(アイス・コフィン) | 550 | 64 | 92 | ○○○ | 얼음/DMG+50% |
| 싱클레어 서벨(シンクレアー・サーベル) | 600 | 20 | 65 | ○×× | - |
| 슈바이쳐 소드(シュヴァイツァー・ソード) | 620 | 40 | 70 | ○×○ | - |
| 섬도 실반스(閃刀シルヴァンス) | 800 | 30 | 75 | ○○○ | 성/DMG+50%/10%로 적의 움직임 봉인 |
| 아이시클 소드(アイシクル・ソード) | 1200 | 1 | 85 | ○×○ | 氷/Be Killed/일정확률로 냉동시킴 |
| 그레어 소드(グレアー・ソード) | 1200 | 1 | 85 | ○×○ | 독/Be Killed/일정확률로 석화시킴 |
| 발키리 페이버(ヴァルキリ・フェイバー) | 1600 | 29 | 102 | ○○○ | – |
| 요검 크롬레어(妖劍クロムレア) | 1800 | 49 | 77 | ○×○ | 어둠/DMG+50%/통상공격 데미지 70%저하, 결정기 데미지 50%상승 |
| 마검 그램(魔劍グラム) | 2000 | 44 | 92 | ○○○ | 어둠/Be Killed |
| 마검 레반테인(魔劍レヴァンテイン) | 2200 | 40 | 90 | ○○○ | – |
| 신검 그란스 리바이퍼(神劍グランス・リヴァイパー) | 6000 | 75 | 95 | ○○○ | 어둠/Be Killed/8% 확률로 적의 생명력을 앗아옴 |
| 마검 다인슬레이브(魔劍ダインスレイヴ) | 8000 | 35 | 100 | ○○○ | 성/Be Killed |
| 구인의 검(咎人の劍) | 20000 | 1 | 210 | ○○○– | |

## 도

| 무기명 | 어택 | 어택 트러스트 | 히트 트러스트 | 공격회수 | 특수 |
|---|---|---|---|---|---|
| 굉초뢰검(轟招雷の劍) | 50 | 40 | 40 | ○×○ | 번개/DMG+50%/결정기 CT 1감소 |
| 왜도(倭刀) | 70 | 20 | 45 | ○×× | – |
| 태도(太刀) | 100 | 30 | 37 | ×○× | – |
| 명도 비련(名刀 緋蓮) | 140 | 10 | 50 | ○○× | 불/DMG+50% |
| 칠지도(七支刀) | 150 | 20 | 46 | ○×○ | – |
| 천구봉검(天驅鳳の劍) | 150 | 41 | 66 | ○○○ | 불/DMG+50%/결정기 CT 1감소 |
| 지섬도(肢閃刀) | 200 | 37 | 60 | ○○○ | – |
| 야차귀검(夜叉鬼の劍) | 200 | 48 | 67 | ○○○ | 독/DMG+50%/결정기 CT 1감소 |
| 야태도(野太刀) | 300 | 20 | 60 | ×○× | - |
| 마사무네(正宗) | 400 | 27 | 75 | ○○○ | – |
| 천총운검(天叢雲の劍) | 500 | 43 | 93 | ○○○ | 얼음/DMG+50%/결정기 CT 1감소 |
| 금강도(金剛刀) | 600 | 5 | 70 | ××○ | – |
| 무라마사(村正) | 1000 | 27 | 77 | ○×× | – |
| 영검 쿠사나기(靈劍 草 ) | 2990 | 40 | 90 | ○○○ | 성/Be Killed |

## 대검

| 무기명 | 어택 | 어택 트러스트 | 히트 트러스트 | 공격회수 | 특수 |
|---|---|---|---|---|---|
| 명검 베인 슬레이(名劍ヴェイン・スレイ) | 270 | 55 | 57 | ○○× | 어둠/DMG+50%/파괴률-5% |
| 투핸디드 소드(トゥハンデッド・ソード) | 80 | 15 | 45 | ×○× | – |
| 엘리멘탈 엣지(エレメンタル・エッジ) | 80 | 32 | 40 | ○○○ | 성/DMG+50% |
| 헤크 블레이드(ハック・ブレード) | 100 | 15 | 45 | ××○ | – |
| 츠바이핸더(ツヴァイハンター) | 150 | 22 | 45 | ○○× | – |
| 프란벨쥬(フランヴェルジュ) | 200 | 22 | 52 | ○○○ | – |
| 홍련검 인페르너스(紅蓮劍インフェルナス) | 285 | 45 | 70 | ○○○ | 불/Be Killed/공격할 때마다 소유자의 DME 3%감소 |
| 브랜디시 소드(ブランディッシュ・ソード) | 400 | 25 | 55 | ○○○ | – |
| 이그니트 소드(イグニート・ソード) | 450 | 45 | 70 | ○×× | 불/DMG+50% |
| 스트라이킹 소드(ストライキング・ソード) | 500 | 7 | 30 | ××○ | – |
| 창검 그란 스팅(蒼劍グラン・スティング) | 500 | 55 | 95 | ××○ | 번개/DMG+50% |
| 정왕검 알렉타리스(精王劍アレクタリス) | 750 | 1 | 115 | ○×○ | 성/DMG+50% |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 크레이모어(クレイモアー) | 800 | 22 | 57 | ×× O | – |
| 뇌광검 세드자드(雷光剣シェドザード) | 900 | 70 | 72 | OOO | 번개/Be Killed |
| 바하무트 티어(バハムート・ティア) | 1200 | 40 | 90 | OOO | 번개/DMG+50% |
| 바이올렛 포지(ヴァイオレット・フォージ) | 1200 | 42 | 70 | O×× | 독/DMG+50% |
| 블루티시 엣지(ブルーティッシュ・エッジ) | 1600 | 25 | 67 | ××O | – |
| 마검 액터 네파리우스(魔剣アクター・ネファリウス) | 13000 | 25 | 90 | ××O | 얼음/Be Killed |

## 창

| 무기명 | 어택 | 어택 트러스트 | 히트 트러스트 | 공격회수 | 특수 |
|---|---|---|---|---|---|
| 그레이브(グレイヴ) | 95 | 27 | 23 | ×O× | 파괴률=5% |
| 숏 스피어(ショート・スピア) | 100 | 27 | 35 | O×× | 파괴률=5% |
| 롱 프레일(ロング・フレイル) | 250 | 27 | 37 | ××O | 파괴률=5% |
| 워 해머(ウォー・ハンマー) | 300 | 27 | 50 | O×× | 파괴률=5% |
| 후트맨즈 액스(フットマンズ・アクス) | 500 | 29 | 50 | O×× | 파괴률=5% |
| 랜서(ランサー) | 600 | 29 | 65 | ××O | 파괴률=5% |
| 파인 할버드(ファイン・ハルヴァード) | 1000 | 30 | 62 | ×O× | 파괴률=1% |
| 루센 해머(ルーシェン・ハンマー) | 1100 | 30 | 77 | ××O | 파괴률=2% |
| 스피닝 스피어(スピニング・スピア) | 50 | 35 | 35 | OOO | 독/DMG+50% |
| 흑창 귀곡천사(黒槍 鬼哭天使) | 65 | 42 | 40 | O×O | – |
| 윙드 스피어(ウイングド・スピア) | 80 | 30 | 22 | ××O | – |
| 아울 파이크(アウル・パイク) | 100 | 24 | 30 | O×× | – |
| 코르세스카(コルセスカ) | 150 | 22 | 35 | O×O | – |
| 하트 피어스(ハート・ピアース) | 150 | 37 | 62 | OOO | 얼음/DMG+50% |
| 할버드(ハルヴァード) | 200 | 25 | 45 | OOO | – |
| 세인트 할버드(セント・ハルバード) | 200 | 45 | 65 | OOO | 성/DMG+50% |
| 사여 바실리스크(蛇予バシリスク) | 200 | 21 | 52 | OO× | 10% 적을 석화 |
| 보딩 파이크(ボーディング・パイク) | 300 | 15 | 35 | ×O× | – |
| 후창 드라군 타일런트(后槍ドラグーン・タイラント) | 300 | 10 | 99 | OOO | – |
| 서벨 할버드(サーベル・ハルヴァード) | 400 | 32 | 65 | OOO | – |
| 폴 액스(ポール・アクス) | 600 | 30 | 55 | ×O× | – |
| 아크 윈드(アーク・ウインド) | 600 | 52 | 92 | OOO | 번개/DMG+50% |
| 마창 이터널 폴츠(魔槍エターナル・フォルツ) | 900 | 82 | 92 | OOO | 독/DMG+90% |
| 알세피스(アルシェピース) | 1200 | 40 | 70 | ×O× | – |
| 섬창 크림존 엣지(閃槍クリムゾン・エッジ) | 1200 | 24 | 70 | OOO | 불/DMG+90% |
| 강창 다이나소아(鋼槍ダイナソア) | 3000 | 68 | 75 | ××O | – |
| 신창 이세리얼 디바이드(神槍イセリアル・デヴァイド) | 3300 | 50 | 112 | OOO | – |

## 활

| 무기명 | 어택 | 어택 트러스트 | 히트 트러스트 | 공격회수 | 특수 |
|---|---|---|---|---|---|
| 롱 보우(ロング・ボウ) | 100 | 45 | 27 | OO× | 파괴률=5% |
| 래핏 보우(ラピッド・ボウ) | 150 | 45 | 32 | OO× | 파괴률=5% |
| 메이지 슬레이어(メイジ・スレイヤー) | 200 | 100 | 175 | OOO | 파괴률=5% |
| 레이븐 슬레이어(レイヴン・スレイヤー) | 200 | 100 | 175 | OOO | 파괴률=5% |
| 소울 슬레이어(ソウル・スレイヤー) | 200 | 100 | 175 | OOO | 파괴률=5% |
| 콤포지트 보우(コンポジット・ボウ) | 300 | 50 | 40 | OO× | 파괴률=5% |
| 크랭크인 크로스보우(クレーンクイン・クロスボウ) | 500 | 55 | 65 | OOO | 파괴률=5% |
| 스프림 크로스보우(スプリーム・クロスボウ) | 50 | 22 | 35 | OOO | 성/DMG+50% |
| 볼트 크로스보우(ボルト・クロスボウ) | 60 | 32 | 37 | ×O× | – |
| 숏 보우(ショート・ボウ) | 100 | 45 | 22 | OO× | – |
| 크로스보우(クロス・ボウ) | 100 | 22 | 22 | ××O | – |
| 래핏 크로스보우(ラピッド・クロスボウ) | 150 | 22 | 40 | OO× | – |
| 윈드러스 크로스보우(ウインドラス・クロスボウ) | 150 | 22 | 40 | ×OO | – |
| 크레센트 애로(クレセント・アロー) | 150 | 22 | 65 | OOO | 번개/DMG+50% |
| 파이어 크로스보우(ファイア・クロスボウ) | 200 | 1 | 40 | OOO | – |
| 샤이니 랩처(シャイニィ・ラプチャー) | 200 | 22 | 70 | OOO | 독/DMG+50% |
| 셀스타인 락건(セルスタイン・ロックガン) | 400 | 12 | 65 | OOO | – |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 라스트 어벤져(ラスト・アベンジャー) | 400 | 22 | 95 | ○○○ | 불/DMG+50% |
| 알바레스터(アルヴァレスタ) | 600 | 45 | 60 | ○×× | – |
| 섬궁 포울 슬레이어(閃弓フォウル・スレイヤー) | 600 | 1 | 100 | ○○○ | – |
| 신궁 엘븐 보우(神弓エルブン・ボウ) | 700 | 67 | 135 | ○○○ | – |
| 볼트아쿠얼(ボルトアクーアル) | 1200 | 52 | 62 | ○×× | – |
| 강궁 베르세르크 애로(剛弓ベルセルク・アロー) | 2400 | 1 | 112 | ××○ | 독/DMG+50% |
| 마궁 레이저 포텔(魔弓レイザー・フォーテル) | 3000 | 30 | 105 | ○○○ | – |

### 지팡이

| 무기명 | 어력 | 어택 트러스트 | 히트 트러스트 | 공격회수 | 특수 |
|---|---|---|---|---|---|
| 엘리멘트 셉터(エレメント・セプター) | 300 | 1 | 1 | ××× | 파괴률-50% |
| 인피니티 로드(インフィニティ・ロッド) | 880 | 1 | 1 | ××× | 파괴률-10% |
| 에텔 셉터(エーテル・セプター) | 1600 | 1 | 1 | ××× | 파괴률-30% |
| 정장 루미네펠레스(精杖ルミネフェレス) | 0 | 1 | 50 | ××× | – |
| 루비 메이스(ルビー・メイス) | 120 | 1 | 1 | ××× | – |
| 홀리 플레어(ホーリィ・ブレア-) | 200 | 1 | 1 | ××× | – |
| 크리스탈 완드(クリスタル・ワンド) | 250 | 1 | 1 | ××× | – |
| 액셉터 로드(アクセプター・ロッド) | 400 | 1 | 1 | ××× | – |
| 알케미 완드(アルケミー・ワンド) | 500 | 1 | 1 | ××× | – |
| 호신도 용선(護神刀 龍仙) | 600 | 1 | 1 | ××× | – |
| 앱솔루트 포스(アブソリュート・フォース) | 600 | 1 | 1 | ××× | – |
| 성장 어드벤티아(聖杖アドヴェンティア) | 750 | 1 | 1 | ××× | – |
| 델쥬 셉터(デルージュ・セプター) | 1000 | 1 | 1 | ××× | – |
| 노블 디자이어(ノーブル・ディザイア) | 1200 | 1 | 1 | ××× | – |
| 성장 유니콘즈 혼(聖杖ユニコーンズ・ホーン) | 1300 | 1 | 1 | ××× | – |
| 마장 아포칼립스(魔杖アポカリプス) | 1750 | 1 | 1 | ××× | – |
| 성장 미스틱 와이저(聖杖ミスティック・ワイサー) | 8500 | 1 | 1 | ××× | – |
| 성장 밀리온 테라(聖杖ミリオン・テラー) | 9920 | 1 | 50 | ××× | – |

## ● 방어구

### 헬멧

| 방어구명 | 리듀스데미지 | 디펜드 트러스트 | 특수 |
|---|---|---|---|
| 사렛트(サレット) | 5 | 1 | - |
| 실버 사렛트(シルバーサレット) | 10 | 1 | - |
| 페자드 헬름(フェザード・ヘルム) | 10 | 1 | 얼음/DMG-50% |
| 듀얼 헬름(デュエルヘルム) | 20 | 2 | - |
| 윙드 헬름(ウイングド・ヘルム) | 20 | 2 | 번개/DMG-50% |
| 바로 헬름(ヴァローヘルム) | 40 | 4 | - |
| 에어리얼 가란드(エアリアル・ガーランド) | 40 | 4 | 독/DMG-50% |
| 바리안트 헬름(ヴァリアント・ヘルム) | 80 | 8 | - |
| 세라픽 가란드(セラフィック・ガランド) | 80 | 8 | 성/DMG-50% |
| 드라군 페이스(ドラグーン・フェイス) | 200 | 20 | 번개/DMG-50% |

### 티아라

| 방어구명 | 리듀스데미지 | 디펜드 트러스트 | 특수 |
|---|---|---|---|
| 티아라(ティアラ) | 2 | 1 | - |
| 보관 펠마(寶冠フェルマー) | 2 | 1 | 어둠/DMG-50% |
| 실버 티아라(シルバーティアラ) | 4 | 1 | - |
| 페자드 티아라(フェザード・ティアラ) | 5 | 1 | 불/DMG-50% |
| 손수만든 머리띠(手織りのバンダナ) | 5 | 1 | 성/DMG-50% |
| 아노인트 티아라(アノイントティアラ) | 8 | 1 | - |
| 성황후의 티아라(聖皇后のティアラ) | 15 | 1 | 어둠/DMG-50% |
| 아노인트 가란드(アノイントガランド) | 16 | 1 | - |
| 순색의 관(純色の冠) | 20 | 2 | 성/DMG-50% |
| 스프림 가란드(スプリーム・ガーランド) | 24 | 2 | - |
| 후관 엠프레스 가란드(后冠エンプレス・ガーランド) | 100 | 10 | - |

### 아머

| 방어구명 | 리듀스데미지 | 디펜드 트러스트 | 특수 |
| --- | --- | --- | --- |
| 투개 에텔 체인(透鎧エーテル・チェイン) | 0 | 1 | 대부분의 공격을 무효화 |
| 큐이라스(キュイラス) | 50 | 1 | - |
| 에이지아 거브(エイジア・ガーブ) | 55 | 1 | 어둠/DME-50% |
| 레더 아머(レザー・アーマー) | 100 | 1 | |
| 체인 메일(チェイン・メイル) | 100 | 1 | - |
| 실버 큐이라스(シルバー・キュイラス) | 100 | 6 | - |
| 헤랄딕 거브(ヘラルディック・ガーブ) | 120 | 1 | 독/DME-50% |
| 듀얼 아머(デュエル・アーマ?) | 300 | 22 | - |
| 라메라(ラメラー) | 320 | 2 | |
| 브레스트 플레이트(ブレスト・プレート) | 320 | 22 | |
| 레디언스 거브(レディアンス・ガーブ) | 350 | 23 | 성/DME-50% |
| 바로 아머(ヴァロー・アーマー) | 800 | 73 | - |
| 실버 체인(シルバー・チェイン) | 820 | 52 | |
| 풀 플레이트(フル・プレート) | 820 | 72 | |
| 디바이널리 거브(ディヴァイナリィ・ガーブ)) | 1000 | 90 | 번개/DME-500% |
| 바리언트 아머(ヴァリアント・アーマー) | 1500 | 144 | - |
| 경개 리플렉스(鏡鎧リフレックス) | 1500 | 150 | 성/DME-90% |
| 실버 플레이트(シルバー・プレート) | 1600 | 130 | |
| 미스릴 플레이트(ミスリル・プレート) | 1600 | 150 | 성/DME-90% |
| 세라픽 거브(セラフィック・ガーブ) | 1700 | 160 | 얼음/DME-50% |
| 성개 아레프 스트레인(聖鎧アレク・ストレイン) | 2000 | 192 | 독/DME-90% |

### 크로크

| 방어구명 | 리듀스데미지 | 디펜드 트러스트 | 특수 |
| --- | --- | --- | --- |
| 창의 스타렛 샤인(蒼衣スターレッド・シャイン) | 0 | 1 | - |
| 후의 이터널 샤인(后衣エターナル・シャイン) | 10 | 101 | - |
| 크로크(クローク) | 30 | 1 | 불/DMG-50% |
| 실버 크로크(シルバー・クローク) | 70 | 1 | 불/DMG-50% |
| 아노인트 크로크(アノイント・クローク) | 250 | 1 | 불/DMG-50% |
| 환의 미라지 로브(幻衣ミラージュ・ローブ) | 400 | 10 | 독/DMG-90% |
| 아노인트 거브(アノイント・ガーブ) | 600 | 30 | - |
| 스프림 거브(スプリーム・ガーブ) | 1200 | 90 | - |
| 성의 브리타니아 거브(聖衣ブリタニア・ガーブ) | 1400 | 140 | 성/DMG-90% |
| 성의 실프 렛(聖衣シルフ・レッド) | 1800 | 180 | 어둠/DMG-90% |
| 이터너리 거브(エターナリィ・ガーブ) | 3000 | 280 | 번개/DMG-90% |

### 건트렛

| 방어구명 | 리듀스데미지 | 디펜드 트러스트 | 특수 |
| --- | --- | --- | --- |
| 스타 가드(スター・ガード) | 0 | 20 | 성/DMG-50%/완전방어시 반격 |
| 익스트림 가드(エクストリーム・ガード) | 0 | 20 | 불/DMG-50%/완전방어시 불로 반격 |
| 브레이즈 가드(ブレイズ・ガード) | 0 | 15 | 불/DMG-50%/완전방어시 다수의 화염으로 반격 |
| 아이시클 가드(アイシクル・ガード) | 0 | 15 | 얼음/DMG-50%/완전방어시 냉동 덩어리로 반격 |
| 그레어 가드(グレアー・ガード) | 0 | 15 | 어둠/DMG-50%/완전방어시 석화 덩어리로 반격 |
| 건트렛(ガントレット) | 5 | 10 | - |
| 실버 건트렛(シルバー・ガントレット) | 10 | 11 | - |
| 듀얼 가더(デュエル・ガーダー) | 20 | 17 | - |
| 바로 건트렛(ヴァロー・ガントレット) | 40 | 24 | - |
| 바리안트 가더(ヴァリアント・ガーダー) | 80 | 30 | - |

### 글립

| 방어구명 | 리듀스데미지 | 디펜드 트러스트 | 특수 |
| --- | --- | --- | --- |
| 레저 부츠(レザー・ブーツ) | 1 | 1 | - |
| [redacted] 부츠(スエード・ブーツ) | 5 | 1 | 얼음/DMG-50% |
| 글립(グリーブ) | 2 | 1 | - |

PlayStation

POWER 공략앙!

| | | | |
|---|---|---|---|
| **실버 글립(シルバー・グリーブ)** | **4** | **1** | **-** |
| 듀얼 글립(デュエル・グリーブ) | 8 | 1 | - |
| **상구 오리할콘 부츠(翔具オリハルコン・ブーツ)** | **10** | **1** | **-** |
| 바로 글립(ヴァロー・グリーブ) | 16 | 1 | - |
| **엘빈 부츠(エルヴン・ブーツ)** | **20** | **2** | **얼음/DMG-50%** |
| 바리안트 글립(ヴァリアント・グリーブ) | 32 | 3 | - |

## 장신구

| 장신구 명 | 효과 | 특수 |
|---|---|---|
| 엔젤 큐리오(エンジェル・キュリオ) | 자동으로 부활 | 파괴률-30% |
| **프로텍트 차임(プロテクト・チャーム)** | **상태이상&물리공격을 무효화** | **파괴률-25%** |
| 매직 차임(マジック・チャーム) | 마법데미지를 무효화 | 파괴률-25% |
| **레지스트 차임(レジスト・チャーム)** | **상태이상을 무효화** | **파괴률-25%** |
| 배열변환의 보주(配列變換の寶珠) | 원자배열변환으로 생성되는 아이템을 변화 | 발키리 전용 |
| **상급배열변환의 보주(上級配列變換の寶珠)** | **원자배열변환으로 생성되는 아이템을 상급변화** | **발키리 전용** |
| 페어리 피어스(フェアリィ・ピアス) | CT 1감소 | 1이하로는 내려가지 않음 |
| **페어리 링(フェアリィ・リング)** | **CT 2감소** | **1이하로는 내려가지 않음** |
| 파워 밴글(パワー・バングル) | 물리공격력 30%상승 | - |
| **매직 밴글(マジック・バングル)** | **마법공격력 30%상승** | **-** |
| 프로텍트 쥬얼(プロテクト・ジュエル) | RDM 30%상승 | - |
| **레지스트 쥬얼(レジスト・ジュエル)** | **RST 30%상승** | **-** |
| 콤보 쥬얼(コンボ・ジュエル) | 결정기 게이지 상승시 +2씩 가산 | - |
| **마테리얼 피어스(マテリアル・ピアス)** | **DME 15%상승** | **-** |
| 마테리얼 젬(マテリアル・ジェム) | DME 30%상승 | - |
| **포이즌 체크(ポイズン・チェック)** | **독 무효화** | **-** |
| 파라라이 체크(パラライ・チェック) | 마비 무효화 | - |
| **스톤 체크(ストーン・チェック)** | **석화 무효화** | **-** |
| 프리즈 체크(フリーズ・チェック) | 냉동 무효화 | - |
| **카스 체크(カース・チェック)** | **저주 무효화** | **-** |
| 스턴 체크(スタン・チェック) | 페인트 무효화 | - |
| **마이티 체크(マイティ・チェック)** | **상태이상 무효화** | **-** |
| 카루라의 진주(カルラの眞珠) | 소유자는 물에 빠지지 않음 | - |
| **베트네스 교본(ベトネス教本)** | **생명의 소중함을 다룬 책** | **-** |
| 극상엽권(極上葉卷) | 마음을 차분하게 만들어 주는 책 | - |
| **칠색의 영옥(七色の鈴玉)** | **괜히 즐거워짐** | **-** |
| 토끼다리(ウサギの足) | 휴대하면 행운이 찾아옴 | - |
| **천사의 연지(天使の嗇)** | **이 루즈로 화장하면 교섭원활, 만사OK** | **-** |
| 마물도감(魔物圖鑑) | 마물에 대해 자세히 나와있음 | - |
| **데보네의 두개(デボーネの頭蓋)** | **불사자에 대해 빠삭한 머리통** | **-** |
| 라리우의 조개껍질(ラリウの貝殼) | 기척탐지능력이 높아짐 | - |
| **준마의 갈기(駿馬のたてがみ)** | **전설의 말갈기 …말의 갈기** | **-** |
| 불꽃 머리띠(炎のバンダナ) | 용기가 생겨남 | - |
| **투기 에텔 프로즌(透器エーテル・フローズン)** | **마력 증폭** | **-** |
| 성환 브리싱걸(聖環ブリーシンガル) | 소유자에게 재앙을 줌 | - |
| **생명의 팔찌(生命の腕輪)** | **레벨업시 DME상승치에 +300추가** | **-** |
| 행복의 코인(幸せのコイン) | 소유자를 행복으로 인도 | - |
| **묘마의 거울(昴魔の鏡)** | **50% 확률로 마법반사** | **두배의 데미지를 입힘** |
| 바질리스크의 팔지(バジリスクの腕輪) | 석화 무효화 | - |
| **헤이스트 링(ヘイスト-リング)** | **CT 1감소** | **1이하로는 내려가지 않음** |
| 에너지 링(エナジー・リング) | 결정기 게이지 상승시 +2씩 가산 | - |
| **크랙 링(クラック・リング)** | **가드 크래시의 확률 증가** | **-** |
| 생성의 구슬(生成の珠) | 마창석 출현률이 50%의 확률로 +3 가산 | - |
| **활성의 구슬(活性の珠)** | **자염석 출현률이 50%의 확률로 +3 가산** | **-** |
| 힐 피어스(ヒール・ピアス) | 1턴간 DME 10%회복 | - |
| **힐 링(ヒール・リング)** | **1턴간 DME 5%회복** | **-** |
| 러닝 링(ラーニング・リング) | 습득경험치 30%증가 | - |

| | | |
|---|---|---|
| 스카우트 오브(スカウト・オーブ) | 선제 공격당할 확률이 반으로 감소 | - |
| 니벨룽겐의 반지(ニーベルンゲンの指環) | 폭면 평가치가 떨어짐 | 훗, 과감하게…!!! |
| 타이머 링(タイマー・リング) | 적의 이동속도가 반으로 감소 | 발키리 전용 |
| 디멘젼 슬립(ディメンジョン・スリップ) | 인카운트따위는 없게됨 | 발키리 전용 |
| 마리스 서치(マリス・サーチ) | 적의가 있는 적을 빨갛게 표시 | 발키리 전용 |
| 에너미 서치(エネミー・サーチ) | 적이 있는 곳에 붉은광채가 표시 | 발키리 전용 |
| 트레저 서치(トレジャー・サーチ) | 상자가 있는 곳에 푸른광채가 표시 | 발키리 전용 |
| 트랩 서치(トラップ・サーチ) | 상자의 특징을 알리는 빛이 표시 | 함정=적색, 파손주의 황색, 발키리 전용 |
| 트라이 엠블렘(トライ・エンブレム) | – | - |
| 투기 에텔 레이저(透器エーテル・レイザー) | – | - |
| 구슬유리의 조각(珠瑠璃の欠片) | 얼음/DMG-50% | - |
| 발키리의 펜던트(戦乙女のペンダント) | 어둠/DMG-50% | - |
| 책갈피 꽃(押し花) | 毒/DMG-90% | 책 사이에 끼워 눌린 꽃(이짓 마니했죠?) |

## 아이템 리스트

### ● 일반 아이템

| 아이템명 | 효과 | 원자배열변환 | 중급배열변환 | 상급배열변환 |
|---|---|---|---|---|
| 에릭서(エリクサー) | DME 50%회복 | - | - | - |
| 천공의 눈동자(天空の瞳) | 던전의 맵을 표시 | - | - | - |
| 라피스 창석(ラピス晶石) | MP 200증가 | 에너미 서치 | - | 라스트 트라이얼 |
| 식물의 종자(植物の種子) | 알수없는 식물의 종자 | 에릭서 | 프레임 버니시 | 노블 에릭서 |
| 불로불사의 책(不老不死の書) | 허접한 3류 책자 | - | 라피스 창석 | 아이시클 소드 |
| 지기타리스(ジギタリス) | - | 유니온 브람 | 유니온 브람 | 유니온 브람 |
| 세보리(セボリー) | - | 버니시 | - | - - |
| 크리스 창석(クリス晶石) | CP 20증가 | 마리스 서치 | -스칼렛 엣지 | |
| 베라돈나(ベラドンナ) | - | 콤보 포션 | 콤보 포션 | 콤보 포션 |
| 버니시(バニッシュ) | 상태이상 치료. 단, 석화와 저주는 불치 | - | - | - |
| 유니온 브람(ユニオン・ブラム) | 부활 | - | - | - |
| 프라임 에릭서(プライム・エリクサー) | DME 99%회복 | - | - | - |
| 프라임 버니시(プライム・バニッシュ) | 석화와 저주를 치료 | - | - | - |
| 노블 에릭서(ノーブル・エリクサー) | 아군 전체의 DME 99%회복 | - | - | - |
| 노블 버니시(ノーブル・バニッシュ) | 아군 전체의 상태이상 치료 | - | - | - |
| 스펙타클즈(スペクタクルズ) | 적의 능력, 약점을 조사 | - | - | - |
| 마이트 포션(マイト・ポーション) | 2턴간 공격력이 50%상승 | - | - | - |
| 리큐르 포션(リキュール・ポーション) | 2턴간 상태이상을 무효화 | - | - | - |
| 세큐어 포션(セキュア・ポーション) | 2턴간 페인트를 무효화 | - | - | - |
| 루짓 포션(ルジッド・ポーション) | 5턴간 적의 공격을 받지 않는다. 단, 공격을 하면 강제해제 | - | - | - |
| 챠지 브레이크(チャージ・ブレイク) | DME30%를 소비하는 대신 CT 0 | - | - | - |
| 콤보 포션(コンボ・ポーション) | 2턴간 결정기 게이지가 5씩 더해진다 | - | - | - |
| 드로잉 대거(スローイング・ダガー) | 공격전에 마법의 칼날을 2방 발사 | - | - | - |
| 연금술서(錬金術の書) | 적 전체를 마창석으로 만들어 버림 | - | - | - |
| 오리할콘(オリハルコン) | 마법금속 | - | 상급배열변환의 보주 | 마검 그램 |
| 황금알(金の卵) | 랜덤으로 파라미터(STR, INT, DEX, AGL)가 상승 | 생명의 팔찌 | - | - |
| 전환의 지팡이(転換の杖) | 적 전체의 배치상태를 전환 | - | - | - |
| 다리스의 향로(ダリスの香爐) | 아군 전체의 DME가 100상승, 피리어드 2경과 | 묘마의 거울 | | |
| 목없는 인형(首の無い人形) | - | 스카웃 오브 | 헤이스트 링 | 생성의 구슬 |
| 부러진 검(折れた剣) | - | 브러드 소드 | 바스타드 소드 | 그레어 가드 |
| 피에 젖은 드레스(血の染みついたドレス) | - | - | - | |
| 바질리스크의 비늘(バジリスクのうろこ) | 유니온 브람 | 유니온 브람 | 유니온 브람 | |
| 트리카부토(トリカブト) | - | 프레아 크리스탈 | 프레아 크리스탈 | - |
| 구울 파우더(グールパウダー) | - | 아이스 크리스탈 | 아이스 크리스탈 | - |
| 맨드레이크(マンドレイク) | - | 선더 크리스탈 | 선더 크리스탈 | - |
| 투화약(透化薬) | - | 루싯 포션 | 루싯 포션 | 루싯 포션 |
| 성수(聖水) | - | 라피스 창석 | 브레이즈 가드 | - |
| 생명의 비약(生命の秘薬) | - | 크리스 창석 | 아이시클 가드 | - |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 성유물(聖遺物) | - | - | 크리스 창석 | 아이시클 소드 |
| 아서경전(アサ經典) | - | 라피스 창석 | - | - |
| 미스릴 광석(ミスリル鑛石) | - | 힐 피어스 | 힐 링 | 러닝 링 |
| 철광석(鐵鑛石) | - | 흑진주 가루 | 에너지 링 | 활성의 구슬 |
| 깃털(羽毛) | - | 에릭서 | 프라임 버니시 | 노블 에릭서 |
| 수육(獸肉) | - | 에릭서 | 프라임 버니시 | 노블 에릭서 |
| 황수정(黃水晶) | - | 라피스 창석 | 크리스 창석 | 크리스 창석 |
| 유니콘의 뿔(ユニコーンの角) | - | - | 성장 유니온즈혼 | |
| 흑진주 가루(黑眞珠の粉) | - | 스킬 포션 | 스킬 포션 | 마테리얼 포션 |
| 맹금의 발톱(猛禽の爪) | - | 포이즌 크리스탈 | 포이즌 크리스탈 | - |
| 짐승의 이빨(獸の牙) | - | 호리 크리스탈 | 호리 크리스탈 | - |
| 보르트주(ボルト酒) | - | 세도우 크리스탈 | 세도우 크리스탈 | - |
| 부러진 창(折れた槍) | - | 그레이브 | 워 해머 | 섬창 크림존 엣지 |
| 부러진 활(折れた弓) | - | 롱 보우 | 래핏 보우 | 크랭크인 크로스보우 |
| 횟감(海鮮肉) | - | 버니시 | 프라임 에릭서 | 노블 버니시 |
| 구린 금속(卑金屬) | - | 흑진주 가루 | 클락 링 | 환시 구슬 |
| 세이지(セージ) | – | バニッシュ | プライム・エリクサー | ノーブル・バニッシュ |
| 부러진 갑옷(壞れた鎧) | - | 체인 메일 | 브레스트 플레이트 | 그레이 소드 |
| 프레아 젬(フレア・ジェム) | 불속성의 공격 | 아이스 젬 | 아이스 젬 | 프레아 크리스탈 |
| 아이스 젬(アイス・ジェム) | 얼음속성의 공격 | 선더 젬 | 선더 젬 | 아이스 크리스탈 |
| 선더 젬(サンダー・ジェム) | 번개속성의 공격 | 포이즌 젬 | 포이즌 젬 | 선더 크리스탈 |
| 포이즌 젬(ポイズン・ジェム) | 독속성의 공격 | 호리 젬 | 호리 젬 | 포이즌 크리스탈 |
| 호리 젬(ホーリィ・ジェム) | 성속성의 공격 | 세도우 젬 | 세도우 젬 | 호리 크리스탈 |
| 세도우 젬(シャドウ・ジェム) | 어둠속성의 공격 | 프레아 젬 | 프레아 젬 | 세도우 크리스탈 |
| 프레아 크리스탈(フレア・クリスタル) | 불속성의 전체공격 | 아이스 크리스탈 | 아이스 크리스탈 | 아이스 크리스탈 |
| 아이스 크리스탈(アイス・クリスタル) | 얼음속성의 전체공격 | 선더 크리스탈 | 선더 크리스탈 | 선더 크리스탈 |
| 선더 크리스탈(サンダー・クリスタル) | 번개속성의 전체공격 | 포이즌 크리스탈 | 포이즌 크리스탈 | 포이즌 크리스탈 |
| 포이즌 크리스탈(ポイズン・クリスタル) | 독속성의 전체공격 | 호리 크리스탈 | 호리 크리스탈 | 호리 크리스탈 |
| 호리 크리스탈(ホーリィ・クリスタル) | 성속성의 전체공격 | 세도우 크리스탈 | 세도우 크리스탈 | 세도우 크리스탈 |
| 세도우 크리스탈(シャドウ・クリスタル) | 암속성의 전체공격 | 프레아 크리스탈 | 프레아 크리스탈 | 프레아 크리스탈 |
| 스킬 포션(スキル・ポーション) | CP 20상승 | - | - | - |
| 마테리얼 포션(マテリアル・ポーション) | DME 100상승 | - | - | - |
| 환시의 구슬(幻視の珠) | 적의 능력, 약점을 조사, 게다가 무한!! | - | - | - |
| 철 격자열쇠(鐵格子の鍵) | - | - | - | - |
| 염주의 구슬(炎呪の珠) | - | - | - | - |
| 성스러운(聖なる) | 마신자의 능력(STR, INT, DEX, AGL)을 상승 | - | - | - |
| 홍련의 보주(紅蓮の 珠) | - | - | - | - |
| 날개장식의 회중시계(羽飾りの懷中時計) | 전투돌입시의 상태로 시간을 돌림, 아이템은 돌아가지 않음 | - | - | - |
| 오토 아이템(オートアイテム) | 스킬습득 | 큐어 컨디션 | - | - |
| 스로(スロー) | 스킬습득 | 스플래시 | | |
| 큐어 컨디션(キュア・コンディション) | 스킬습득 | 오토 아이템 | - | - |
| 깡다구(ガッツ) | 스킬습득 | 어보이드 | - | - |
| 어댑트 일류즌(アデプト・イリュージョン) | 스킬습득 | 댄싱 소드 | - | - |
| 댄싱 소드(ダンシング・ソード) | 스킬습득 | 어댑트 일류즌 | - | - |
| 라스트 트라이얼(ラスト・トライアル) | 스킬습득 | - | - | 레지스트 데미지 |
| 스플래시(スプラッシュ) | 스킬습득 | 스로우 | - | - |
| 리벨리(レヴェリー) | 스킬습득 | - | - | 다크 |
| 콤보 카운터(コンボ・カウンター) | 스킬습득 | 슬랜딩 레인 | - | - |
| 노이즈 애로(ノイズ・アロー) | 스킬습득 | 웨이트 리액션 | - | - |
| 트리플 디스트리스(トリプル・ディストレス) | 스킬습득 | - | - | 라스트 트라이얼 |
| 스틸 매직(スティール・マジック) | 스킬습득 | - | - | 스턴 매직 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 스턴 매직(スタン・マジック) | 스킬습득 | - | - | 스틸 매직 |
| 콘센트레이션(コンセントレーション) | 스킬습득 | - | - | 멘틀 리액션 |
| 스칼렛 엣지(スカーレッド・エッジ) | 스킬습득 | - | - | 챠지 |
| 챠지(チャージ) | 스킬습득 | 스트라이크 엣지 | - | - |
| 스트라이크 엣지(ストライク・エッジ) | 스킬습득 | 스칼렛 엣지 | - | - |
| 다크(ダーク) | 스킬습득 | - | - | 리벨리 |
| 트릭 스텝(トリック・ステップ) | 스킬습득 | 노이즈 애로 | - | - |
| 멘틀 리액션(メンタル・リアクション) | 스킬습득 | - | - | 매직 파워 |
| 웨이트 리액션(ウェイト・リアクション) | 스킬습득 | 트릭 스텝 | - | - |
| 슬랜딩 레인(スランディング・レイン) | 스킬습득 | 콤보 카운터 | - | - |
| 다크니스 애로(ダークネス・アロー) | 스킬습득 | - | - | 펄스 애로 |
| 펄스 애로(フォールス・アロー) | 스킬습득 | - | - | 다크니스 애로 |
| 어택 파워(アタック・パワー) | 스킬습득 | 디펜드 | - | - |
| 디펜드(ディフェンド) | 스킬습득 | 어택 파워 | - | - |
| 어보이드(アボイド) | 스킬습득 | 깡다구 | - | - |
| 히트(ヒット) | 스킬습득 | 매직 파워 | - | - |
| 레지스트 데미지(レジスト・ダメージ) | 스킬습득 | - | - | 트리플 디스트리스 |
| 매직 파워(マジック・パワー) | 스킬습득 | 히트 | - | - |
| 레지스트 매직(レジスト・マジック) | 스킬습득 | - | - | 노이즈 애로 |
| 번 스톰(バーン・ストーム) | 마법습득 | 파이어 랜스 | 쿨 댄슬 | - |
| 아이시클 엣지(アイシクル・エッジ) | 마법습득 | 쿨 댄슬 | 파이어 랜스 | - |
| 라이트닝 볼트(ライトニング・ボルト) | 마법습득 | 프리즈믹 미사일 | 포이즌 블로우 | - |
| 프리즈믹 미사일(プリズミック・ミサイル) | 마법습득 | 라이트닝 볼트 | 스톤 토우처 | - |
| 세도우 서반트(シャドウ・サーヴァント) | 마법습득 | 다크 세이버 | 크로스 에어레이드 | - |
| 다크 세이버(ダーク・セイヴァー) | 마법습득 | 세도우 서반트 | 이그니트 재베린 | - |
| 포이즌 블로우(ポイズン・ブロウ) | 마법습득 | 스톤 토우치 | 라이트닝 볼트 | - |
| 스톤 토우치(ストーン・トウチ) | 마법습득 | 포이즌 블로우 | 프리즈믹 미사일 | - |
| 크로스 에어레이드(クロス・エアレイド) | 마법습득 | 이그니트 재베린 | 세도우 서반트 | - |
| 이그니트 재베린(イグニート・ジャベリン) | 마법습득 | 크로스 에어레이드 | 다크 세이버 | - |
| 에복 페저(エヴォーク・フェサー) | 마법습득 | 실드 크리티컬 | - | - |
| 큐어 브람스(キュア・ブラムス) | 마법습득 | 오디셔너리 세이브 | - | - |
| 오디셔너리 세이브(オーディショナリィ・シェイプ) | 마법습득 | 큐어 브람스 | - | - |
| 마이트 레인포스(マイト・レインフォース) | 마법습득 | - | - | - |
| 가드 레인포스(ガード・レインフォース) | 마법습득 | 스펠 레인포스 | - | - |
| 스펠 레인포스(スペル・レインフォース) | 마법습득 | 리플렉트 소서리 | - | - |
| 리듀스 파워(レデュース・パワー) | 마법습득 | 리듀스 가드 | - | - |
| 리듀스 가드(レデュース・ガード) | 마법습득 | 프리번트 소서리 | - | - |
| 프리번트 소서리(プリベント・ソーサリー) | 마법습득 | 리듀스 파워 | - | - |
| 리플렉트 소서리(リフレクト・ソーサリー) | 마법습득 | 프리번트 소서리 | - | - |
| 실드 크리티컬(シールド・クリティカル) | 마법습득 | 에복 페저 | - | - |

## ● 아티팩트

| 아티팩트 명 | 효과 | 원자변환배열 | 중급변환배열 | 상급변환배열 | 입수장소 |
|---|---|---|---|---|---|
| 청회색 목걸이(青灰色の首飾り) | 레벨업시 CP증가량이 100증가 | - | - | - | 조르데 지하묘지 |
| 현자 솔론의 비문서(賢者ソロンの秘文書) | — | — | — | — | 아리안로드의 미궁 |
| 불사조의 날개(不死鳥の羽) | 자동부활, 파괴률=10% | - | - | - | 흉회의 숲 |
| 미트라의 성수(ミトラの聖水) | 불사자에게 십만의 데미지 | - | - | - | 불꽃의 궁성요새 |
| 조주병 설계도면(操呪兵設計圖面) | — | — | — | — | 봉룡전 |
| 아트레이시아의 수금(アトレイシアの竪琴) | — | — | — | — | 천공성 |
| 봉인의 작은상자(封印の小箱) | — | 노블 에릭서 | 노블 에릭서 | 노블 에릭서 | 아르트리아 산악유적 |
| 망왕의 가면(亡王の 面) | 미천!! 왕이었던 이즈타롯사가 지녔던 가면 | — | — | — | 고대분묘 아멘티 |
| 앰브로시아(アンブロシア) | DME최대치가 6000상승 | - | - | - | - |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 명도 비련(名刀 緋蓮) | 무기 리스트 참조 | – | – | – | 용궁동굴 |
| 열도 파웰(裂刀ファーウェル) | 무기 리스트 참조 | – | – | – | 수중신전 |
| 창검 그란 스팅(蒼剣グラン・スティング) | 무기 리스트 참조 | – | – | – | 기암동굴 |
| 성검 로스트 세라피(聖剣ロスト・セラフィ) | 무기 리스트 참조 | – | – | - | 암흑탑 셀바 |
| 명검 페임 페인(名剣フェイム・フェイン) | 무기 리스트 참조 | – | – | - | 사레르노 실험장 |
| 사여 바실리스크(蛇予バシリスク) | 무기 리스트 참조 | – | – | - | 암흑탑 셀바 |
| 흑창 귀곡천사(黒槍 鬼哭天使) | 무기 리스트 참조 | – | – | - | 용궁동굴 |
| 후창 드라군 타일런트(后槍ドラグーン・タイラント) | 무기 리스트 참조 | – | – | – | 망실도시 디팡 |
| 신궁 엘븐 보우(神弓エルヴン・ボウ) | 무기 리스트 참조 | – | – | - | 정령의 숲 |
| 강궁 베르세르크 애로(剛弓ベルセルク・アロー) | 무기 리스트 참조 | – | – | - | 천공성 |
| 홍련검 인페르너스(紅蓮剣インフェルナス) | 무기 리스트 참조 | – | – | - | 불꽃의 궁성요새 |
| 정왕검 알렉타리스(精王剣アレクタリス) | 무기 리스트 참조 | – | – | - | 정령의 숲 |
| 뇌광검 세드자드(雷光剣シェドザード) | 무기 리스트 참조 | – | – | - | 아리안로드의 미궁 |
| 성장 어드벤티아(聖杖アドヴェンティア) | 무기 리스트 참조 | – | – | - | 아크다인의 유적 |
| 성장 유니콘즈 혼(聖杖ユニコーンズ・ホーン) | 무기 리스트 참조 | – | – | - | 아리안로드의 미궁 |
| 경개 리플렉스(鏡鎧リフレックス) | 방어구 리스트 참조 | – | – | - | 수중신전 |
| 성개 아레프 스트레인(聖鎧アレフ・ストレイン) | 방어구 리스트 참조 | – | – | - | 천공성 |
| 투개 묘마담(闘鎧 昴魔譚) | - | – | – | - | – |
| 귀개 비사문천(鬼鎧 毘沙門天) | – | – | – | – | – |
| 성의 브리타니아 거브(聖衣ブリタニア・カーブ) | – | – | – | – | 아크다인의 유적 |
| 환의 미라지 로브(幻衣ミラージュ・ローブ) | – | 생명의 팔찌 | – | – | 롬 구릉의 기계저택 |
| 드라군 페이스(ドラグーン・フェイス) | – | – | – | – | 봉룡전 |
| 보관 펠마(寶冠フェルマー) | – | – | – | – | 조르데 지하묘지 |
| 성황후의 티아라(聖皇后のティアラ) | – | – | – | – | 사레르노 실험장 |
| 순색의 관(純色の冠) | 방어구 리스트 참조 | – | – | – | 디팡 |
| 거룩하시기도 한 모래시계(神さびた砂時計) | 5피리어드를 되돌림 | - | - | - | 봉룡전 |
| 비문의 조각(碑文の欠片) | - | 트랩 서치 | 트랩 서치 | 트랩 서치 | 네르소프 습지대 |
| 스타 가드(スター・カード) | 장신구 리스트 참조 | – | – | – | 아크다인의 유적 |
| 다마스쿠스 제법서(ダマスクス製法書) | – | 페어리 피어스 | 페어리 피어스 | 페어리 피어스 | 조르데 지하묘지 |
| 익스트림 가드(エクストリーム・カード) | 방어구 리스트 참조 | – | – | – | 홍화의 숲 |
| 생명의 팔찌(生命の腕輪) | 장신구 리스트 참조 | – | – | – | 사커스 침식동굴 |
| 드라이어드의 나무껍질(ドライアドの樹皮) | – | – | 디멘젼 슬립 | – | 네르소프 습지대 |
| 요염한 조상(妖艶な彫像) | - | 활성의 구슬 | 펄스 애로 | 유니콘의 뿔 | 악몽탑 |
| 요정의 책망(妖精の詰め) | – | 생성의 구슬 | 오리할콘 | 환시의 구슬 | 악몽탑 |
| 황금닭(黃金鶏) | 1챕터마다 몇 개씩<br>황금알을 낳음 | 생명의 팔찌 | – | – | 기암동굴 |
| 가고일 상(ガーゴイルの像) | – | 엔젤 큐리오 | 엔젤 큐리오 | 엔젤 큐리오 | 고라 교단본부 |
| 행복의 코인(幸せのコイン) | 장신구 리스트 참조 | – | – | – | 사커스 침식동굴 |
| 홍수정 오르골(紅水晶のオルゴール) | – | – | – | – | 고대분묘 아멘티 |
| 미스릴 광석(ミスリル鑛石) | – | – | – | – | 고라교단 본부 |
| 묘마의 거울(昴魔の鏡) | 장신구 리스트 참조 | 다리스의 향로 | – | – | 롬 구릉의 기계저택 |
| 성주 리슈블(聖酒リシュブール) | – | – | – | – | 고대분묘 아멘티 |
| 바질리스크의 팔찌(バシリスクの腕輪) | 장신구 리스트 참조 | – | – | – | 고대분묘 아멘티 |
| 성배(聖杯) | 1챕터에 한 번 STR, INT,<br>DEX, AGL를 상승시키는<br>액체가 솟아남 | 생명의 팔찌 | – | – | 사레르노의 유적 |
| 구원의 등불(久遠の燈火) | 전원 동결, 장비할 필요 없음 | – | – | – | 불꽃의 궁성요새 |
| 다리스의 향로(ダリスの香爐) | 아군 전체의 DME최대치가<br>100상승. 단, 피리어드<br>2소비 | 묘마의 거울 | – | – | 고라교단 본부 |
| 소생비법서(蘇生秘法書) | – | – | 오리할콘 | – | 암흑탑 셀바 |
| 은하의 물방울(銀河の) | – | – | – | 미트라의 성수 | - |
| 보검 그림 가우디(寶剣グリム・カウディ) | – | – | – | – | 아르트리아 산악유적 |
| 염주의 구슬(炎呪の珠) | – | – | – | – | 신계 |

## ●일본의 모 인터넷 사이트의 캐릭터 인기투표 순위

| 순위 | 득표수 | 캐릭터 명 |
|---|---|---|
| 1위 | 196표- 14.0% | 레자드 바레스 |
| 2위 | 138표- 9.8% | 발키리 |
| 3위 | 96표- 6.8% | 유메루 |
| 4위 | 75표- 5.3% | 멜티나 |
| 5위 | 64표- 4.5% | 제라드 |
| 6위 | 62표- 4.4% | 아류제, 시호 |
| 8위 | 55표- 3.9% | 우르 |
| 9위 | 52표- 3.7% | 제이크리나스 |
| 10위 | 51표- 3.6% | 루시오 |
| 11위 | 36표- 2.5% | 준 |
| 12위 | 34표- 2.4% | 프레이 |
| 13위 | 30표- 2.1% | TV CM에 출연한 아가씨 |
| 14위 | 29표- 2.0% | 에이미 |
| 15위 | 24표- 1.7% | 스오우 |
| 16위 | 21표- 1.5% | 그레이, 슬라이딩 할 때의 레나스♪ |
| 18위 | 19표- 1.3% | 쿨 댄슬 때 나오는 아가씨 중 3번째 |
| 19위 | 17표- 1.2% | 로우파 |
| 20위 | 16표- 1.1% | 베리나스, 카셀 |
| 22위 | 14표- 1.0% | 플라티너, 제일 |
| 24위 | 13표- 0.9% | 사복을 입고 양손을 앞으로 모으고 있는 레나스♪ |
| 25위 | 12표- 0.8% | 이셀리아 퀸, 나나미 |
| 27위 | 11표- 0.7% | 사레르노의 여성 시체 |
| 28위 | 10표- 0.7% | 달리는 플라티너짱, 엘더 뱀파이어, 라우리, 로키, 배드럭, 프레이아, 앉는 순간 휘날리는 발키리의 머리카락 |
| 35위 | 8표- 0.5% | 로렌타의 남편, 브람스 |
| 37위 | 7표- 0.45% | 가브리엘 세레스타 |
| 38위 | 6표- 0.4% | 오딘, 대시하다가 멈출 때의 레나스(사복) |
| 41위 | 5표- 0.3% | TV CM에 출연한 아이(예전 것), 어딘가를 내려갈 때의 레나스, 리셀리아 |
| 44위 | 4표- 0.2% | 세리아, 발키리의 각선미 |
| 46위 | 3표- 0.2% | J · D · 월스, 요정, 날개 나온 발키리, 배드럭이 도와준(?) 아가씨, 아이, 드래곤 좀비, 눈을 감고 바람에 나부끼는 발키리♪, "누가 동료냐!?" 라는 장면에서의 두 명(신 한정) |
| 58위 | 2표- 0.1% | 가놋사의 웨이트 리액션 능력 때 사용하는 수마, 사커스 침식동굴의 마술사, 에일 |
| 64위 | 1표- 0.0% | 미리아, 로렌타, 햄스터, 밴신족 병사, 발바롯사 아저씨, 안젤라, 안젤라에게 욕먹은 주방장, 로키(드래곤 오브 버전), 클레어, 나, 레자드 바레스의 수마, 아사카, 마검 레반테인, 모두 좋다, 투구를 벗을 때의 레나스♪, 배드럭을 죽인 어새신, 스루트 |



주의! 수많은 리스트들 이후 수 페이지는 이 게임의 3가지 엔딩에 관한 대사 해석이 사진과 함께 담겨져 있습니다. 중요 정보 우선 누출로 인하여 정상적인 게임 생활이 저해될 우려가 있습니다. 그런 것 상관없이 보겠다는 사람은 그대로 페이지를 넘기시면 되겠지만 이 사태로 일어날 게임 의욕 감소에는 본 필자진은 일체의 책임을 지지 않음을 밝히는 바입니다. 웬만하면 진행 중 스토리의 이해를 도우시라는 뜻에서 정리한 것이니 파우스트처럼 일시적인 유혹에 혼을 파는 짓은 삼가해 주십시오. 네타바레 없는 나라, 우리나라 좋은 나라.

이상, 파워 광고 협의회였습니다. (주의문은 빨간색입니다)



# 공포!! 엔딩 리스트 일람!!!

당신은 경고문을 보셨습니까? 그리고 B, C엔딩이나 A엔딩이나 관련 이벤트를 보셨습니까? 그런데 일본어에 서툴러 스토리의 이해를 못하시겠다구요? 그렇다면 잽싸게 이 페이지를 읽어보세요.

## 엔딩C

**경고** 봉인치 30이하

**프레이**: *이건 대체 어떻게 된 일이야? 레나스, 오딘님의 의향에 거역한다면 그만한 각오는 되어 있겠지? 두번은 말 안해, 알겠어? 네 사명은 전력이 될만한 인간의 혼을 찾아내는 거야. 남은 얼마 안 되는 시간을 낭비하는 짓은 하지마!*




▲한 번은 봐 준다

(경고를 받은 상태에서 봉인치가 더욱 하락한 상태로 마을에 들어갔다 나온다)

**발키리**: *프레이….*

**프레이**: *…말 안해도 아는 것 같네.*

**발키리**: *….*

**프레이**: *유감이야 레나스. 네 안에서 무언가가 이상해졌어. 부러진 수레를 고칠 시간은 없어! 적어도 내 손으로 널 잠재워 줄께.*

(전투 후)

**프레이**: *제 1 인격의 레나스를 봉인 했습니다. 발큐리아의 아스트랄 보디에는 제 2 인격의 아리를*

각성시킵니다.



▲실력으로 이길 수 있는 사람?

오딘: 음, 할 수 없지.

프레이: 브람스와의 과거의 관계에 집착하는 것이 걸리기는 합니다만.

오딘: 실메리아 말인가. 확실히 사소한 일은 아니지만 지금은 그럴 때가 아냐.

프레이: 그럼 각성 의식에 들어갑니다.




▲거창하다. 어쨌든 엔딩

## 엔딩B

봉인치가 높은 채로 아무 일 없이 진행하면 된다.



▲멋지게 명퇴당하는 발키리…

### 요툰하임 궁전

발키리: 원흉되는 자 스루트여. 무로 돌아갈 때가 드디어 왔다.

스루트: ….

발키리: 주신 오딘께서 나서실 것도 없다. 그 대역은 내가 맡는다. 적어도 일족의 왕답게 검을 잡고, 그리고 죽어라!

스루트: …잘도 재잘대는군.

발키리: 뭐라고?

스루트: 이 이상 건방질 수가 없구나. 어리석은…. 오딘의 간계에 놀아나다니. 어디에 대의가 있는지도 모를 줄은! 너희들의 왕은 모략과 배신을 밥먹듯이 하는 구인에 지나지 않아!

(스루트와의 대결, 그리고 승리)

프레이: 네 활약으로 밴 신족과의 싸움에 승리할 수 있었어. 네가 보내준 에인페리아들도 잘 활약해 주었고. 잘했어 레나스. 신계는 오딘님에 의해 영원한 번영과 안정을 얻겠지. 이걸로 네 인간계에서의 사명은 끝. 발하라에 돌아가서 심신의 휴식을 취하는 게 좋을 거야. 너에게는 무엇보다도 그 상처받고 아파하는 날개를 치료하는 것이 중요해. 수고했어. 그리고 잘자. 레나스. 다시 네 힘이 필요해질 그 때까지….

## 엔딩A

이 엔딩에 다다르는 조건은 앞에 설명한 대로이다.

## 이벤트 1 제라베른 거리




▲소매치기로 생계를 꾸려나가고 있는 클레어

클레어: 오늘은 가벼운놈들 뿐이네. 그럼 집에 갈까. …응? 저것은….

### 잠시 과거 회상

클레어: 야, 그애 어떤 애였어? 미인이야?

루시오: 바보냐, 14살이었다. 어떻냐라고 말하면 귀엽다 겠지. …뭐 미인이 될 수도 있었겠지만.

클레어: 흐~음.

루시오: 어디에나 있을 법한 아이라고 한다면 그럴 수도 있겠지만….

클레어: 있겠지만….

루시오: 그래도 머리카락이 은색이었어. 거기에 햇빛이 비치면 반짝반짝 보랏빛이 나서 아주 예뻤어.

클레어: ….

'그래, 좋아하는구나, 지금도.'

### 다시 현재

클레어: 은색, 머리?

'저 여자는 다른 사람이야. 단지 머리색이 같을 뿐이라고. 말했던 소녀는 이미 죽었으니까.'




▲은색머리의 발키리(민간인 버전)를 보고 과민 반응을 일으키는 클레어

발키리: (돌에 맞고) 깍!

'뭘 하고 있는 거야, 난. 생판 모르는 사람을 질투하고 있고…. 바보같아!'

### 클레어의 집

돌체: 다행이네. 큰 상처가 아니어서. 용서해 주세요. 저 애.

발키리: 저 애?

돌체: 당신에게 돌을 던진 건 제 딸입니다. 피는 섞이진 않았지만.

발키리: ….

어린이: 할머니!

루시오: 할머니, 별일 없지? 오늘 벌이 가져왔어.

돌체: 아아, 루시오니. 항상 고맙구나. 아, 이분은 메릴씨, 아까 클레어가 이분께 돌을 던져서….

루시오: 클레어가?! 그런 짓을 할 애가 아닌데…. 정말 죄송합니다. 클레어 녀석…. 엣!?



▲발키리를 보고 놀라는 루시오. 이유는…오프닝을 참조

돌체: 왜 그러니?

루시오: 아, 아냐. 암 것도 아냐.

발키리: 처음 뵙겠습니다. 루시오씨죠?

### 밤

돌체: 저도 이렇게는 혼자서도 살 수 없어요. 이렇게 지금 살 수 있는 건 루시오가 매일 번 돈을 가져와 주기 때문입니다. 하지만 좋지 않은 소문도 들려요. 아들 딸들이 사람이 할 짓이 아닌 일을 해서 돈을 번다고 생각하면….

클레어: 그렇게 듣고 싶어? 그래, 난 그 사람을 질투했어!! …미인이니까, 은색이었으니까!




▲루시오를 좋아하는 클레어이지만 아직도 루시오에겐…

루시오: 클레어…

클레어: 내 마음 모르는 거 아니잖아? 하지만 루시오의 마음 속에는…

## 이벤트 2 은방울꽃의 초원




▲누구의 묘일까(진짜 몰라?)

발키리: 이곳은…. 확실히 여기서 인간의 사념을 느꼈는데…. !!

(사령을 발견한 발키리)

발키리: 여긴 네놈들이 있을 곳이 아니야! …도망갔나. …이 바위에 불사자들이 모여있던 건가? 이건…. 묘지? 이런 곳에 대체…. 이것은….

## 이벤트 3 루시오 신계 전송




▲신계 전송에 망설임을 보이는 루시오

발키리: 루시오, 네 마음의 망설임의 정체는 대체 뭐지?

루시오: ….

발키리: 대답하기 싫다면 억지로는 시키지 않는다. 하지만 마음의 망설임은 신계에서 죽음을 초래한다는 사실을 잊지 마라.

루시오: 저….

발키리: 뭔가? 이야기 할 마음이 생겼나?

루시오: 저 마을까지 같이 가 주지 않을래?

발키리: 상관없어.




▲자신의 사랑, 플라티너에 관한 이야기를 시작하는 루시오

루시오: 난 이 마을에서 태어났어. 여기서 곧잘 놀았지. 둘이서….

발키리: 이 집은?

루시오: 내 소꿉친구였던 여자애의 집이야. 여기 부모는 싫었지. 플라티너를 항상 괴롭게 하고….

발키리: ….

루시오: 하지만 부모들을 욕하면 플라티너가 싫어했기 때문에 나도 암 말 못했어….

발키리: 플라티너라고 하는가.

루시오: 응? 응…. 사이가 좋았어. 굉장히. 하지만…. 어느 날, 그녀가 팔려가는 걸 알고서 둘이서 도망갔어. 그 땐 꼬맹이여서 그것 밖에 방법이 생각이 안났어. 헤어지고 싶지 않았어. 어떻게 해서든지….

### 어느 숲



▲은근슬쩍 손도 잡아본다

루시오: 캄캄한 암흑 속을 둘이서 숨차게 달렸어. 이런 식으로. 그리고 이리로 왔지. 그 머리장식, 벗어줄래?

루시오: 역시 똑같애.

발키리: 그 애와?

루시오: 아아. 그애는, 플라티너는 여기서 은방울



▲머리 장식을 벗은 발키리

꽃의 독에 걸려 죽었어. 내 탓이야. 그녀가 죽은 건. 내가 억지로 끌고 나오지만 않았어도….

발키리: 그 애하고 내가 닮은거야?

루시오: 그래서…. 다른 사람의 이미지를 씌운다는 건 본인에 대한 치욕밖에 안된다는 건 알고 있어. 하지만 변함없어. 좋아한다고 하는 것에는.



▲이것은 하늘로 루시오를 보내기 위한 단순한 서비스였을까?




▲…

발키리: 첫사랑의 소녀의 그림자를 내게서 보고 있던 거구나…. 인간과 신 사이에는 넘을 수 없는 벽이 있다는데도, 애정따위 성립할 수가 없지. 하지만…. 루시오, 인가. 또 살아서 만나면 좋겠네.

## 이벤트 4 챕터 6-7의 발하라

루시오: 왜 이러지. 발키리는 발키리지, 플라티너가 아냐. 그치만….

프레이아: 루시오, 이런 데서 뭐해?

루시오: 아냐, 암 것도.

프레이아: 거짓말! 너 고민 있지? 기분이 바글바글하는게 보이는 걸.

루시오: 정말…. 신들에겐 뭘 숨기지도 못하는 구



▲이 이벤트를 보지 않으면 프레이아는 오프닝 이래 등장이 없다

나. 확실히 이것 저것 있었으니 내 머리가 혼란되어 있는 건 지도 몰라.

**프레이아:** 그런데?

**루시오:** 응, 실은….

떠오르는 의문.
죽음?
혼?
용자?
신?
그리고…



▲가장 나쁜 놈. 로키

**프레이아:** 발키리이?

**로키:** 걔 미인이잖아? 좀 융통성이 없는 부분이 특히.

**프레이아:** 무슨말 하는 거지? 너 따위 언니가 상대해 줄 리가 없잖아!

**로키:** …예예.

**프레이아:** 별로 숨길 일 따위 없으니까 상관없는데….




밝혀지는 진실
그녀의 본명
주어진 역할
그리고 그 존재
인간이 죽어서 혼이 되어 윤회전생 하듯이
신이 영원한 존재이듯이
불사자가 시간의 고리에서 벗어난 존재이듯이
발키리는 인간의 모습으

로 잠들어 필요할 때만 신으로 진행하고 다시 잠든다고 하는….



▲프레이아는 너무 깊이 말하고 있다

**루시오:** 인간의 모습? …전생!?

**프레이아:** 그래. 그치만…. 레나스 언니, 기억이 없지….

**루시오:** !! 기억이 없어?

**프레이아:** 그래. 언제나처럼 이라면 인간으로 지낼 때 이야기들을 수 있는데 프레이 언니가 기억을 봉인한 것 같아.

**루시오:** 기억을? 봉인? 인간의?

**프레이아:** 이번 임무는 특별해서 인간의 기억이 있으면 지장을 초래한다고…. 아, 너무 말했나….

'이젠, 전부, 잊어, 버리고, 싶어'

**프레이아:** 루시오…왜 그래?

**루시오:** 아냐, 암 것도 아냐.

**로키:** ….

**루시오:** 그 기억을 되찾을 방법은?

**프레이아:** 응? 그건 무리야. 봉인을 건건 프레이 언니니까, 그걸 풀 수 있는 건 언니 자신이나 오딘님 뿐이야.

**로키:** 프레이아. 너무 떠드는 거 아냐? 그리고 프레이님이 불렀던 거 아니었어?

'플라티너가 발키리? 뭔가 기억을 찾을 방법은 없는 건가?'



▲의미 심장한 웃음

**로키:** 후후….

**루시오:** …아직 뭔가 내게 할 말 있나?

**로키:** 직접적인 해결은 안 될지도 모르겠지만 좋은 방법이 있어.

**루시오:** 에?

**로키:** 물론 봉인된 기억을 어떻게 한다는 건 좀 어려워. 하지만 발키리와 말을 나누는 정도라면 어떻게 할 수 있다고 생각하는데? 어떡할래?

### 발하라 궁전-수경

**로키:** 오딘님은 일정주기로 발키리와 연락을 하고 있지. 그 방법은 뭘까? 오딘님은 수경을 사용해서 연락을 하고 있는 거야.

**루시오:** 즉 그 수경을 쓰면 발키리와?

**로키:** 그렇지.

**루시오:** 하지만 그런게 용납이 되는 거야?

**로키:** 난 어찌되든 상관없어. 하지만 냉정히 생각해서 수경을 사용하는 게 극형이 될 정도로 죄가 된다고 생각해?

**루시오:** ….



▲수경을 사용하는 루시오

**루시오:** 이건가? 어떻게 해야 하지?

**로키:** 눈을 감고 생각해. 그녀를. 그럼 돼.

**루시오:** 발키리… 들려? 나야 루시오야…. 발키리… 들려? 발키리….

**발키리:** 이건 어찌된 일이지? 멋대로 이런 짓을 하고도 용서될 거라고 생각해?

**루시오:** 그건 알고 있어. 그보다….

**발키리:** 루시오…. 그건?

**루시오:** 지금 귀걸이를 보낼 테니까 받아주길 바래…. 하지만 한쪽은 다른 곳에 숨겨 놓았으니까….

**발키리:** 무슨 말이지? 그런 것 때문에 수경을 무단으로?

**루시오:** 정말 받아주길 바라는 건 귀걸이가 아니지만…. 만을 그걸 받는다면 아마, 아니 반드시 나머지 한 쪽이 있는 곳도 알 수 있을거야.

**발키리:** 이해 못하겠어. 나보고 보물 찾기를 하라고? 바보같은…. 이런 일을 하면 어떻게 되는 지 알아? 이런, 이런! 쓸데없는 짓을!

**루시오:** 왜? 왜 이렇게 된 거야?!

**로키:** 작별은 끝났어?



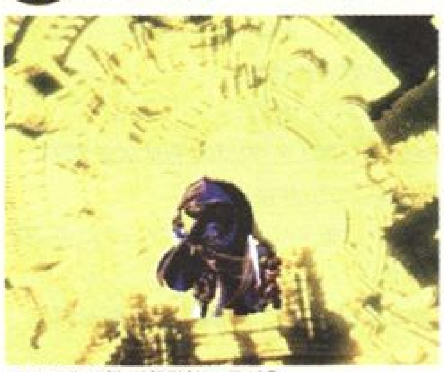
▲좌절하는 루시오와



▲배신하는 로키

**루시오**: 혼자 있게 해줘….
**로키**: 그건 안되지.
**루시오**: 에? 그 모습은? 로키?
**로키**: 억울하진 않겠지? 나도 이 드래곤 오브를 얻어서 만족이야. 물론 훔친 범인이 되는 건 루시오 너다.
**루시오**: 뭐라고!
**로키**: 크크크…. 넌 오브를 훔친 역적으로서 내게 살해당한다.
**루시오**: 웃기지마라! 네 맘대로 될 것 같나! 난 아직 못 죽어!

## 이벤트 5 챕터 7-8의 발하라


▲로키에 의해 살해당하는 루시오

**프레이**: 오랜만이야 레나스. 이번엔 유감스러운 보고가 있어. 네가 신계에 보낸 에인페리아 한 사람이 오딘님을 배신하는 짓을 했어. 이름은 루시오. 그는 현장에 있던 로키에 의해 처분되었어. 드래곤 오브를 도둑맞았고 그것이 인간계로 흘러들어간 의심이 있어. 그게 어디에 있는지는 모르지만. 레나스. 너 어딘가 짐작 안가니? 레나스. 당신에게 중요한 임무를 내립니다. 인간계에 도둑맞은 드래곤 오브를 찾아내세요.

**오딘**: 드래곤 오브가?!
**프레이**: 예.

**오딘**: 로키. 네가 말한 대로였다.
**로키**: 예. 수경에 파문이 확실히 남아있었을 것입니다.
**오딘**: 음. 넌 이제 물러가도 좋아.
**프레이**: 로키를 내버려둬도 괜찮겠습니까?
**오딘**: 아아. 녀석의 변명이 거짓말이라는 증거가 없어.
**프레이**: 루시오라는 인간이 수경을 사용해 드래곤 오브를 지상에 숨겼다고 하는 말 말입니까?
**오딘**: 그렇다.
**프레이**: 하지만 그 인간의 목적도 확실치 않습니다. 거인족과 내통하고 있다는 말도 믿기 힘듭니다.
**오딘**: 로키 자신도 오브는 가지고 있지 않았단 말야….
**프레이**: …
**오딘**: 모든 것이 불확실한 정보 밖에 없다. 그러니까….
**프레이**: 그러니까?
**오딘**: 로키를 지켜보겠다. 모든 것이 거짓이라면 아무리 동족이라도 용서는 없어!
'루시오가 드래곤 오브를….'
(루시오의 말 회상)

## 이벤트 6 은방울꽃의 초원

(루시오의 말 회상)


▲플라티너의 묘에서 귀걸이를 찾아내는 발키리

**발키리**: 어째서 여기에? 어차피 이 반짝임도 윤회에 물혀버릴텐데….
'루시오…. 루시오? 루시오?!'

**프레이**: 봉인이!!!
**오딘**: 뭐라고? 기억을 되찾은 건가?
**프레이**: 예. 그렇지만….
**오딘**: 예정대로군?
**프레이**: 예. 정상적으로 세큐리티가 가동하고 있습니다.
**오딘**: 그런가.
**프레이**: 봉인은 풀 수 없습니다.

'뭐지, 이거? 괴로워…'
(아리의 등장)
**발키리**: 당신은…! 도와줘. 멜티나! 아류제!
**아류제**: 대체 뭐야?
**멜티나**: 기다려 아류제. 낌새가 이상해!!
**아류제**: 멜티나…. 이 자식 뭐야?

**???**: 나는 발키리다…. 거기 두명. 지금부터 내게 복종해라.
**아류제**: 농담하지마…. 난…너따위 몰라!
**???**: 하하하. 모르는 체하지마. 아류제. 넌 나와 뱀파이어의 왕 브람스를 공적으로 두고 같이 싸운 동료잖아.
**아류제**: 뭐라고?
**???**: 그때의 싸움은 아직 결판이 안났어. 동생의…. 셋째 실메리아의 마음은 브람스에게 잡혀있는 채로 있어. 몰라? 지금 세계는 밴 신족과의 싸움. 불사자와의 싸움이 전세에 있었다는 걸….
**아류제**: 가까이 오지마! …발키리는 어쨌어!
**아리**: 알겠냐? 세 번은 말 안해. 얌전히 내게 복종해. 나는 장녀 아리. 너희들이 잘 알고 있는 레나스는 이제 이번 세상에는 못 돌아와!
**멜티나**: …레나스? 발키리의 본명이야?
**아리**: 그렇다. 우리들 운명의 세 여신은 하나의 육체를 공유하고 인간과 신의 윤회 전생을 반복하지. 이번 세상은 주신 오딘에게 선택된 것은 레나스였지만…아무래도 임무에 부적격이라고 판단된 것 같아.
**멜티나**: 거짓말…그런….
**아류제**: 바보같은….
**아리**: 그래서, 어쩔래?
**아류제**: …거부한다!
**멜티나**: 나도 동감이야. 만난 게 당신이었다면 절대 따라가지 않았을 거야…. 종속? 장난하나!
아리: 과연. 귀걸이냐. 쓸데없는 선물이군.
(일행을 공격하는 아리)
**레나스**: 안 돼!!

▲일행을 지키는 레나스. 그리고 그녀의 정신은 파괴된다

아리: 레나스…아직 잠들지 않았나…. 흥, 뭐 죽이지는 않겠다. 어차피 너희들은 갈곳이 없으니.

(사라지는 아리)

멜티나: 이 빛은 설마…. 믿을 수 없어….

아류제: 뭐야? 이 빛이 어쨌는데?

멜티나: 이건 발키리의 정신체의 파편이야! 이대로는 발키리의 마음이 파괴되어 버려!

아류제: 뭐라고! 어떻게 안 되나?!

???: 멜, 결계로 공간을 동결하는 겁니다.

멜티나: 그 목소리는…! 대기와 냉기의 영령이여! 나의 다리를 건너 바라는 것은 혼례의 의식, 그대들 서로 엉겨붙어 그 사방오간에 걸쳐 응고하라!

???: 대단하십니다.

멜티나: 레자드! 나올려면 빨리 나와! 대체 뭘 한거야!!

레자드: 고대의 기술도 대단한 건 아니네요. 이송방진도 이렇게나 시간이 걸리면 전혀 의미가 없어. 어허, 지금은 당연히 휴전이겠죠? 어쨌든 발큐리아를 구해야죠. 그점에 우리들은 이해가 일치하고 있을 테니까.

멜티나: …이 남자! 그런데? 방법은 있겠지?

레자드: 당연합니다. 어쨌든 당신 연구실로 돌아가죠. 이야기는 그때 합시다.

멜티나: …알았어. 그러고 보니 너 그 모습….

레자드: 아, 이거요? 저도 몸이 방해가 되서 놓고 왔습니다. 당신과 비슷하게.

멜티나: 난 좋아서 이렇게 된게 아냐! 네가…!

### 멜티나의 연구실

멜티나: 근데, 어떻게 할 거야?

레자드: 저겁니다.

멜티나: 잠깐, 장난해? 호문크루스에 발키리를 집어넣을 거야?!

레자드: 그것밖에 소화한 혼을 보존하는 방법이 없어요.

멜티나: 레자드…당신 기회를 잡아서 자기 목적을 성취하려는 건 아니겠지, 확실히 네 목적은 인간과 신의….

레자드: 못 믿겠어요? 동료끼리 싸우고 있을 시간이 없다니까요.



▲압권이다

아류제 & 멜티나: 누가 동료야!

레자드: 어찌됐든 혼은 소화하고 있습니다. 기억도 인격도 어찌되었을지 몰라요. 그런 불완전한 건 참고가 안되요.

레자드: 뭐가 뭔지….

아류제: 확실히 일각을 다투는 건 사실이야. 그 녀석 말도 일리는 있어.

멜티나: …알았어. 레자드, 이상한 낌새가 보이면 가만 안 둘테야!

레자드: 이거이거, 이런 곳에서 실전마법 "윤혼의 주"를 피로하게 될 줄은…. 멜, 당신이라면 알겠죠? 이 역주문을 외우면 언제라도 육체와 혼의 분리가 가능하다는 것이.

멜티나: …, 뭐 대충은, 근데 쉽게 말하지마.

레자드: 그럼 시작할까요.

(주문을 외우는 레자드, 호문크루스와 발키리의 혼이 합쳐진다)

아류제: 진짜 성공한거야?

레자드: 슬슬 됐습니다. 봐요.

멜티나: 이게 윤혼의 주….

아류제: 어쨌든 이걸로 발키리는 괜찮은 거지?

레자드: 이건 응급처치에 지나지 않아요. 정신이 어떻게 되었을지도 모르고, 지금부터가 중요해요. 어찌되었든 발큐리아의 진짜 그릇을 되찾지 않으면 안 되니까.

아류제: 확실히, 그 아리라고 하는 발키리를….

멜티나: 뭐가 어찌되든 쓰러트리지 않으면 안돼! 갑시다. 장소는 알고 있으니까!

레자드: 불사자의 왕, 브람스의 성입니까. 이거이거….

### 브람스의 성

브람스: 정말 기구한 운명이라고 밖에 말할 수 없구나. 나와 아리가 맞서는 건 숙명이라고 꾸밀 수 있다쳐도 너희들이 그녀와 적대하는 건 대체 어찌된 일이냐…?

아류제: 발키리는 신에 의해 거짓 운명을 등에 졌다…. 그 결과가 저 모습이다!

레자드: 가능하면 자신이 헤쳐나간 결과 뒤에 "운명"이란 말이 이어지길 바라기 때문에….

멜티나: 그래, 그래서 그녀의 존재는 부정하지 않으면 안 돼.

브람스: 과연, 그릇에 든 정신을 두고 그녀는 진짜 발키리가 아니라고 생각하고 있구나.

아리: …전에도 이야기 했지? 우리는 셋이서 하나야. 어디가 진짜다…라고 생각할 여지는 없어.

멜티나: 진짜다? 그런 건 문제가 아냐! 당신은 발키리의 마음을 짓밟았어!

아리: 헤어지는 건 슬프다는 건가? …입장이 바뀌었군. 만일 레나스가 너희 인간들을 옹호하는 입장으로 돌아선다고 하면 그 존재는 주신에 의해 멸살될거야. 무엇인 진실인지는 거기서 결판나.

멜티나: 그렇게는 안 돼!

레자드: 그녀의 몸은 돌려 받겠습니다.

(일행에게 붙는 브람스)

아류제: !!

브람스: 내가 알 수 있는 건 이것뿐이다. 운명의 3여신의 장녀 "아리"여, 너는 진짜 힘을 그 그릇에 담고 있지 않아. 깨어나지 않았어야 했다는 이유는 명백하다. 여길 방문하는 것은 아직 이르지 않나?

아리: ….

브람스: 확실히 과거의 결판은 나지 않았어. 하지만 이것은 이러한 불완전한 형태로 치루어 질 정도로 싼 것은 아니었을 터!

아리: 큭…헛소리를! 실메리아를 방패로 한 비겁자에 들을 게 아냐!

브람스: 아류제, 운명은 이상한 것이로구나….

아류제: 뭐라고?

브람스: 이 나와 네가 힘을 합쳐 그녀와 싸우게 될 줄은, 아리의 정신은 좀 더 재워두자. 그녀는 누구도 바라지 않았어. …힘을 빌려주지!


▲명실공히 드림팀

(아리와의 전투 승리 후)

아류제: 그럼 신세 졌다.

브람스: 아류제, 내게 듣고 싶은 것 없나?

아류제: …흥미 없어. 어차피 지금 나한테는 관계없는 거잖아?

브람스: 훗…. 확실히, 지금 네게는 지금의 네가 전부일 것이 틀림없어.

아류제: 아아, 그렇다.

브람스: 언젠가 또 옛날처럼 만날 일도 있겠지.

멜티나: …기묘한 놈.

레자드: 그럼 서두르죠, 신선도가 생명이란 거죠. 하하하.

멜티나: 바보 아냐? 발키리를 생선 취급하지마!

### 다시 멜티나의 집

레자드: 그럼 방식은 지금 말한 대로입니다.

멜티나: 오케이.

(발키리 부활 성공)

아류제: 발키리!

멜티나: 성공한거야?

레자드: 예, 틀림없습니다.

멜티나: 괜찮아? …발키리?

레자드: …낌새가 이상하네요….

(수많은 회상들, 그리고)

플라티너: 이건 환상이야. 하지만 환상속에 진실이 있어. 환상은 사라져도 진실은 네 속에 칠해져 있을 거야. 현실로 돌아가서 넌 뭘 해야만 하지? 생각해 내…마음을. 옛날 자신이 뭘 생각하고 뭘 바랬는가를….

발키리: 싫어어어어어!! 난… 무슨 짓을…! 아, 아아!

(사라지는 발키리)

아류제: 앗, 발키리!

은방울꽃의 초원




▲미친 듯이 귀걸이를 찾는 발키리. 모든 기억을 되찾은 것이다

아류제: 침착해!

발키리: 안 돼! 그 귀걸이는 루시오가 준 건데…. 그건, 그건 루시오가…루시오가!! …루시오…. 어째서 네가 죽지 않으면 안되는 거지? 난 어떡해야 돼? 값을 치를 수도 없어…. 되돌릴 수도 없어…. 싫어…. 이런 거, 싫어어어!!!

신계. 밴 신족의 땅

스루트: 이 극한의 땅에 일일이 온 것은 무슨 곡절이 있어서인가.

로키: 왕이여, 당신은 의를 소중히 여기는 사람이라 들었습니다. 숫자로는 이긴다 해도 이대로는 밴 신족의 패배가 당연.

근위병: 뭐라고!

로키: 궁그닐, 실번보우, 그리고 드래곤 오브. 4개중에 3개가 오딘의 수중에 있는 지금 아직도 자기가 이긴다고 생각할 정도로 왕이여, 당신은 어리석지 않을 것입니다. 나는 후세가 힘이 아닌 의로 통치되어야 한다고 굳게 믿습니다. 하지만 그를 위해 힘이 필요한 것은 또한 당연지사.

스루트: 그, 그것은!

로키: 그래요. 드래곤 오브. 하지만 이것은 내 자신의 보호를 위해 그리 간단히는 넘겨줄 수 없습니다. 일단 보증을 받고 싶어요.

스루트: 어떻게 해 줄까.

로키: 그럼 일단 이것을….

로키: 아무래도 혼자서는 두려워서 이 자들을 몰



▲로키보다 강한 2마리

래 데려온 무례를 용서하십시오.

스루트: 마랑 펜릴…. 그리고 이 용은 설마.

로키: 그렇습니다. 최후의 4옥, 마검 레반테인을 뱃속에 삼켰다고 하는 마룡, 블러드 베인. 불만입니까? 4옥과 4옥에 필적하는 두 마리의 마수.

스루트: 대단하군. 하지만 더러운 마물의 힘을 빌릴 정도로 난 썩지 않았어.

로키: 내 도움은 필요 없다는?

스루트: 그대로다.

로키: 과연. 하지만 당신에게 선택의 여지는 없어. 시간은 너무 길게 흘렀다. 스루트여! 오딘과 함께 허무의 세계에 장사지내주지!

-라그나로크-

신조차 점칠수 없는 옛날부터의 전승에 의하면 그것은 불가피의 멸망 "신들의 황혼"을 의미하는 말이었다. 하지만 원흉을 예언자는 말하지 않는다.

●오딘(Odin)

인간의 피를 반 이어 받은 반인 반신의 신. 거기에 신으로 태어났으면서도 인간의 피는 신이 본래 얻을 수 없는 성장의 힘을 내려주었다.

●로키(Loki)

어스 신과 번 신 사이에 태어난 자. 양자 모두를 닮은 불안정한 존재. 매우 현명하고 잔인. 마음 속에서부터 모든 것을 증오하고 있다.

●발키리(Valkyrie)

인간의 기억과 신의 기억사이에 떠도는 여신. 3개의 정신을 지니고 신과 인간이라는 특수한 윤회전생을 반복하고 있다. 진실의 힘은 아직도 미지수.

생각해보면 이 비극은 불완전한 자들이 자아를 추구하여 일어난 "필연" 이었던 것인가…?

오딘: 잘도 내 앞에 나타났구나!

로키: 한 번쯤 궁그닐이 그 진짜 힘을 개방하는 걸 보고 싶었다…. 혹은 모든 색을 먹어치운지, 확실히 그 칠흑의 오라는 모든 힘을 흡수하여 창은 더욱 강해져간다고 하는…. 후후, 마치 당신 자신을 상징하듯이, 왕이여. 당신도 4옥의 소유자라면 알고 있겠지? 이미 숫자는 무력하다고 하는 것이.

프레이: 로키!! 이런 수습할 수 없는 짓을 저질러 놓고 용서받을거라 생각했어?

로키: 설마.

오딘: 그만둬! 떨어져라. 로키는 오브를 가지고 있어….




▲뒤늦게 도착한 발키리

발키리: 발하라가….

프레이아: 로키가 오브를 훔친거야.

발키리: 오브?

프레이아: 그래. 드래곤 오브를 인간계에서 찾아내서 라그나로크를 준비하던 오딘님에게 기습을 걸었어.

발키리: ….

프레이아: 빨리 오딘님에게 가 드려. 전황은 이쪽이 불리해. 프레이 언니도 갔어.

-4옥-

세계수 유그드라실의 가지에 의해 지탱받는다고 하는 4개의 세계.

인간계 미드갈드

신계 어스갈드

요정계 알헤임

명계 니블헤임

서로의 평화를 다스리는 보물, 드래곤 오브도 그 중 하나. 인간계에 안치된.

프레이아: 일석이조의 책으로 생각했다고 생각해. 나는, 오브는 커다란 전력이 되고 인간계에서 혼란이 일어나면 레나스 언니의 임무도 하기 쉬워지고….

발키리: …그만해!

프레이아: …? 레나스 언니? 왜 그래?

발키리: 이제 됐어….




▲통곡하는 프레이

**프레이**: 오딘님, 정신차리세요!!
**발키리**: …로키는 어디야?
**프레이**: …쫓아가려고?
**발키리**: 응.
**프레이**: 안 돼! 지금은 신계 전체의 태세를 다시 세우는 것이 먼저잖아?!
**발키리**: 이제 내겐 너희들을 따를 이유가 없어…. 이 종말의 싸움이 일어난 것도 원인을 따지자면 오딘이 오브를 빼앗은 게 원인. 즉, 지금 인간들이 고통받고 있는 것도 따지고 보면….
**프레이**: 정신차려 레나스! 네가 지금 뭘 생각하는 지는 알아. 하지만 사람의 죽음은 일시적인 것에 지나지 않아! 기억을 봉인한 것도 널 위해서라고 생각해서…!! 사람은 태어나고 죽으면 다시 태어나. 윤회, 영원…. 그것이 자연의 섭리! 그런 일시적인 감정에 휩쓸리면 어떡해? 이대로라면 모든 걸 잃어버려!
**발키리**: 네가 말하는 "모든 것" 이란 건 뭐야?
**프레이**: 에?
**발키리**: 그런 건 기만이야. 윤순? 영원? 시간이 문제가 아냐! 난 단지 모두가 불쌍할 뿐! 모두를 돕고 싶을 뿐! …헤어지는 건 슬퍼…. 어째서 그 기분을 인간에게 생각하지 않는 거야?

'로키는…로키는 어디지?'

## 최종 이벤트 대 로키 전

**발키리**: 로키!
**로키**: 겨우 나타났냐. 하지만 이미 대세는 기울었다. 오딘이 쓰러진 지금 누구도 날 막을 순 없어. 겨우 그 오딘의 부하였던 너 따위에게…. 하하하!
**발키리**: 큭! 이놈!
**로키**: 훗. 그렇게 내가 밉냐? 그 인간 하나 소멸했다고 해서 어쨌다는 거냐. 뭐 좋아. 싸움 상대는 해주지. 그래서 네 기분이 풀린다면 말이야.

(로키와의 싸움, 하지만 결판은 나지 않는다)

**로키**: 마검 레반테인을 가지고도 그 정도냐.
**발키리**: 뭐라고?
**로키**: 동료가 있기 때문에 전력을 다할 수 없다. 오딘은 프레이를 감싸고 죽었다. 레나스! 넌 어떨까? 정말로 무기를 휘두르면 자신의 손으로 용자들을 죽이는 꼴이 된다. 난 날 위해서 싸워. 같이 신기를 지니고 있어도 이대로는 이 차이가 명암을 가르지.
**발키리**: 그렇게 내버려두진 않아!
**로키**: 소용없어.
**발키리**: 그런!



▲파괴되는 세계. 로키와 발키리를 제외한 모든 생명이 자취를 감추지만…

**로키**: 후하하하하! 멋지다 이 힘! 그래. 그게 올바른 거야. 자신을 위해 모든 힘을 쓰는 거야. 다른 사람을 지키려고 했다면 너도 틀림없이 죽었어. 억울해 할 건 없어. 너도 나와 같은 것 뿐이야.
**발키리**: 들렸어.
**로키**: 뭐?
**발키리**: 세계에 존재하는 모든 사람들의 소리가.
**로키**: ….
**발키리**: 그리고 느꼈어. 세계에 존재하는 모든 사람들의 슬픔이!
**로키**: 우웃! 뭐야 이 힘은!

(레자드 바레스의 회상)

**발키리**: 이 힘은…모두가 내게 준 것

호문크루스의 소녀와 발키리가 융합한 것에 의한 부작용

**로키**: 창조의 힘? 그런 바보같은!
다른 사람의 죽음을 통해 타인의 인생을 공유할 수 있는 존재인데 더하여
**발키리**: 지금 내 안에는 모든 것이 있어.
'힘내! 플라티너!'
**발키리**: 그러니까!



▲발키리의 힘에 의해 부활하는 세상. 발키리 역시 성장하는 힘을 손에 넣은 것이다

그녀 안의 기록 뿐아닌 무한의 기억이 있는 한



▲부활하는 일행

**로키**: 창조의 힘이 어쨌다는 거냐! 너만 멸해버리면 전부 끝이다!
**발키리**: 소용없어! 지금 내게는 모두를 지킬 힘이 있어!

그녀의 다른 면이 모든 것을 지킬 힘을 만들어 낸다




▲로키와의 최후의 결전





▲그리고 그들은…

## 공략후기

대사를 전부 외울 정도로 반복되는 플레이에 지쳐버린 필자와 수많은 업무에 치이면서도 공략에 몸을 아끼지 않으신 신사임당… 수고하셨다는 말밖에 드릴 말씀이 없습니다. 마음 먹은대로 공략이 이루어지지 않아 독자님들의 원성이 두려울 뿐입니다..

●장르:시뮬레이션 ●제작사:빅터 ●발매일:12월 16일 ●발매가:6,800엔 PLAYSTATION

## 당신은 얼마나 치즈를 만들어낼 것이냐?

# 목장이야기







| | |
|---|---|
| 그래픽 | ★★★ |
| 조작감 | ★★★ |
| 스토리 | ★★★ |
| 사운드 | ★★ |
| 소장가치 | ★★★ |

그로우랜서에 이어 게임파워에서 필자에게 떠넘겨준 선물, 목장이야기. 그로우랜서 때처럼 생각보다 재미있어서 그나마 다행이라고 생각된다. 어느 정도 사실적인 설정과, 귀여운 캐릭터. 무엇보다도 모든 것을 직접! 해야 한다는 것이 지금까지의 심시티류의 시뮬레이션과 크게 구분가는 점이라 할 수 있겠다.

'기나긴 시간동안 닭 한 마리, 계란 한 개에라도 애정을 쏟을 수 있다' → ok

'차라리 유구환상곡을 하겠다!' → p

'단당할! 시간없어! 내가 당신처럼 한가한 줄 알어?' → bye

공략 ··· 홍아저씨

### 이야기의 시작

한 소년이 목장에 도착한다. 이곳은 그의 할아버지가 경영했던 목장. 하지만 지금은 주인없이 황폐해진 땅만이 남아있을 뿐이다. 소년은 잠시 오래 전 일을 기억해 본다.
아버지의 바쁜 일 때문에 가족여행이 취소되고, 꼬마는 할아버지의 목장에서 방학을 지내게 되었다. 자연 속에서의 시간, 그리고 한 소녀와의 추억… 그리고 꼬마는 집으로 돌아갔다. 소녀에게 언젠가 꼭 돌아온다는 약속을 남기고….
그리고 지금 그 꼬마는 어른이 되어 이곳에 서 있다. 목장을 다시 예전처럼 훌륭하게 되돌리기 위해… 3년 동안 과연 당신은 어떻게 목장을 키워나갈 것인가? 추억 속의 소녀를 다시 만날 수 있을 것인가? 그것은 당신의 손에 달려 있다.



▲황폐해진 목장

## 게임의 목적

처음 게임을 시작하면 주인공 이름, 주인공 생일, 목장 이름, 개의 이름을 정하게 됩니다. 그후 오프닝이 끝나면 황량한 벌판에 홀로 남겨진 주인공. 그렇다면 과연 우리는 이 게임에서 무엇을 해야 할까요?

### 3년간 목장운영

역시 기본은 황폐해진 목장을 3년간 잘 가꾸어서 예전과 같이 되돌리는 것이죠. 밭을 일구고, 농사를 짓고, 가축을 사서 키우고, 집을 넓히고, 축사를 넓히고, 밭을 넓히고… 이렇게 해서 주인공의 목장을 풍요롭게 만드는 것이 이 게임의 가장 큰 목적인 것 같습니다. 이 게임은 자유도 100%의 게임이기 때문에 플레이어 마음대로 해도 되지만 중요한 것은 무슨 일을 하던, 동식물에 애정을 쏟아야 한다는 것이죠. 하루라도 밭에 물을 주지 않으면 식물은 성장을 멈추고, 모이를 주지 않으면 닭은 알을 낳지 않으며, 풀을 주지 않으면 소와 양은 계속 시들시들해져 가더군요. 그러므로 진짜 목장을 경영한다는 생각으로 하루하루를 직접 생활해 가는 것이 이 게임의 가장 큰 목적이라고 생각합니다.



▲'남자라면 대농장주!'가 되세요…

### 요리

이 게임의 또 다른 재미라 한다면 바로 요리더군요? 집을 증축한 후부터 요리를 할 수 있는데, 만들 수 있는 요리의 수는 그야말로 엄청 많더군요. 아마 게임파워 필자진+기자진의 요리실력을 다 합쳐도 택도 없을 것 같은 무궁무진함. 하지만 중요한 것은 요리를 만드는 데까지 드는 여러 가지 노력! 통신판매를 통해 도구를 사고, 재료를 채집하고, 농사짓고, 이렇게 구한 재료와 도구를 바탕으로, 요리의 프로나 마을사람들로부터 얻은 요리의 지식을 이용하여 여러 가지 요리를 만든다는 그야말로 산넘고 바다건너는 불굴의 투지가 필요합니다. 어떻게 보면 아주 귀찮고 시간이 많이 걸리지만 이것이야말로 보다 현실적인 요리게임. 라면교를 능가하는 게임인 것입니다. 필자가 어디선가 구한 대부분의 요리목록을 공략 뒷부분에 올려놨지만 요리내용을 배우지 않으면 제대로 된 요리가 나오지 않을지도 모른다는 전설이….



▲요리를 잘하는 남편이 사랑받는 시대입니다

### 결혼

오프닝에서 주인공과 함께 노래부르며 놀던 그 소녀. 언젠가 꼭 이 마을로 돌아오라고 하던 그 소녀는 과연 어떻게 되었을까요? 이 마을을 떠났을 수도, 어쩌면 죽었을지도 모르죠. 하지만 중요한 건 현재! 지금 미네랄 마을에는 주인공 나이 또래의 처녀가 5명이나 있더군요. 그녀들과 하루하루를 보내다 보면 주인공에게 가장 필요한 여성이 누구인지 알 수 있게 되고, 인생의 동반자를 찾을 수 있게 될 겁니다. 하지만 생각보다 여성캐릭터를 공략하는 방법은 간단해요. 공략에 나오는 좋아하는 것들을 계속 주다 보면 호감도가 계속 올라가기 때문이죠(정말 말도 안되는 방식). 그러므로 중요한 것은 여러 여성캐릭터들과 이런저런 이벤트를 즐기면서 여러 가지 삶을 맛보시라는 거죠. 예? 일본어를 모른다구요? 그럼… 마세요. 페이지두 적은데 이벤트까지 다 못넣어요… 어쨌든 중요한 건 각 여성캐릭터마다 라이벌격인 남성들이 있으므로 주의하지 않으면 애써 꼬신 아가씨를 빼앗기는 불상사도 일어날 수도 있다는 거죠.


▲결혼이야말로 인생의 중요한 목적이 아닐까요?

### 미니게임

미네랄 타운에는 계절마다 여러 가지 이벤트가 준비되어 있더군요. 참! 미네랄이 많이 나온다 해서 절대 스타××와는 관련 없습니다. 목장을 경영하는 주인공도 마을사람의 일원으로써 이런 이벤트들에 참여하게 되고, 이벤트 중에는 여러 가지 아기자기한 미니게임도 준비되어 있어 멀티 게임을 즐기고 있는 듯한 기분이 들 때도 있더군요.



▲아기자기한 이벤트들을 즐기세요

## 마을사람들

필자가 뛰어다니며 조사한 마을사람 정보입니다. 근데 막상 보면 별거 없죠?

■츄우(チュウ): 별을 연구하는 연구가. 벌꿀을 좋아한다
■볼드(ボルドー): 보라색 코로보클, 계란, 산포도, 꽃을 좋아한다
■사이바라(サイバラ): 대장간의 장인 할아버지. 광석, 고구마를 좋아한다
■쵸카크(チョッカク): 청색 코로보클, 예란, 산포도, 꽃을 좋아한다
■에리(エリィ): 병원에서 일하는 소녀.
■무기(ムギ): 요델 목장주인. 버섯을 좋아한다
■리리아(リリア): 포프리의 엄마로 양계장을 운영한다. 토이플라워를 좋아한다
■아쿠아(アクア): 하늘색 코로보클, 계란, 산포도, 꽃을 좋아한다
■그레그(グレッグ): 바닷가의 낚시꾼.
■사샤(サーシャ): 카렌의 어머니. 꽃을 좋아한다
■포프리(ポプリ): 양계장의 딸.
■해리스(ハリス): 마을의 경찰 아저씨
■크리프(クリフ): 과수원 아르바이트를 하는 금발소년
■바질(バジル): 도서관을 운영하는 식물연구가. 산에서 나는 풀을 좋아한다
■티미트(ティミット): 노란색 코로보클, 계란, 산포도, 꽃을 좋아한다
■란(ラン): 여관집 딸.
■카이(カイ): 바다를 사랑하는 소년. 옥수수를 좋아한다
■토마스(トーマス): 마을의 촌장. 무, 벌꿀을 좋아한다
■잭(ザク): 상품을 운반하는 운반업자.
■고츠(ゴッツ): 숲속의 나무꾼.
■유우(ユウ): 에리의 동생. 팝콘을 좋아한다
■그리디(グリーディ): 황색 코로보클, 계란, 산포도, 꽃을 좋아한다
■마나(マナ): 포도농장주인의 부인. 산포도를 좋아한다
■셰프넨(シェフネン): 적색 코로보클, 계란, 산포도, 꽃을 좋아한다
■카렌(カレン): 잡화상점의 딸.
■닥터(ドクター): 병원의 의사. 독이 있는 것을 좋아한다
■카터(カーター): 교회의 신부님.
■안나(アンナ): 마리의 어머니. 꽃을 좋아한다
■카노(カノー): 촌장의 집에 사는 카메라맨. 버섯을 좋아한다
■그레이(グレイ): 대장장이의 손자. 광석을 좋아한다
■다트(ダット): 란의 아버지. 계란과 사과를 좋아한다
■에렌(エレン): 에리의 할머니
■듀크(デューク): 포도농장 주인. 산포도를 좋아한다
■마리(マリー): 바질의 딸이며 도서관 일을 돕고 있다
■낫피(ナッピ): 남색 코로보클, 계란, 산포도, 꽃을 좋아한다
■메이(メイ): 무기의 손녀딸. 후라이드 포테이토를 좋아한다
■제프(ジェフ): 잡화상점의 주인. 마음이 좋다
■알 수 없는 행상인(謎の行商人): 이상한 옷차림의 행상인
■그루메만(グルメマン): 요리대회의 심사위원



### 조작법

예상외로 조작법이 매우 복잡하더군요. 주로 □, ○, R1, R2를 많이 쓰게 될걸요?

| 버튼 | 기능 |
|---|---|
| 방향키 | 커서이동, 캐릭터 이동, 동물 밀기, 채널변경 |
| 스타트 | 가계부를 본다. 요리 중 도구와 재료를 결정. 포즈 |
| 셀렉트 | 전체맵 확인. 스타트를 누르면 목장전체를 본다 |
| □ | 장비하고 있는 도구사용. 먹을 것을 먹음 |
| ○ | 결정. 대화. 조사. 작물캐거나 뽑기. 물건버리기, 던지기, 출하, 선물하기. 말타기 |
| △ | 장비, 소지품 윈도우 부름. 도구의 설명. |
| × | 캔슬. 달리기. 장애물 뛰어넘기 |
| L1 | 개를 부른다. 마을사람을 부른다 |
| R1 | 장비도구변경. 페이지변경 |
| L2 | 말을 부른다. 마을사람을 부른다 |
| R2 | 들고있는 것을 가방에 넣는다. 가방에서 꺼낸다 |

## 가계부

● 목장정보



① 주인공/목장 상태 ② 가축현황
③ 사료/자재현황

● 출하물정보



① 출하물 종류
② 현재까지 출하개수

● 닭일람



① 닭상태 ② 이름 / 호감도
③ 생일 / 나이

## ● 양일람




① 양상태　② 이름 / 호감도　③ 생일 / 나이

## ● 소일람



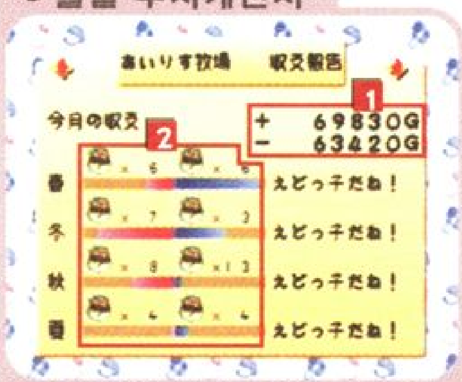

① 소상태　② 이름 / 호감도　③ 생일 / 나이

## ● 코로보클정보




① 호감도　② 현재 행동

## ● 월별 수지계산서




① 현재 계절 수지계산　② 계절별 수지계산

## ● 도구레벨




① 도구목록　② 제조가능광석
③ 현 경험치

## 장비구 사용법 & 레벨업

이 게임에서 장비할 수 있는 것은 낫, 괭이, 도끼, 망치, 조리의 기본도구하고 낚시대, 브러시, 양털깎기 가위, 우유짜는 용기 등의 특수도구로 나뉩니다. 기본도구의 경우 레벨에 따라 그 위력이나, 범위가 늘어나더군요 게다가 대전게임에 등장하는 모아쓰기까지(그래요, 저 국어 딸려요…). 게다가 각각 경험치가 있어서, 일정 경험치를 모아야 레벨업이 가능하더군요. 요약해 보면 레벨업에는 광석과, 돈, 그리고 경험치가 필요한데, 광석은 동광석, 은광석, 금광석, 미스릴의 4가지가 있으며, 각각 레벨 2, 3, 4, 5로 레벨업이 가능. 광석외에도 경험치 100, 200, 300, 400을 모아야 2, 3, 4, 5로 레벨업이 가능하며, 1000, 2000, 3000, 5000의 비용도 듬. 한마디로 이것 저것 다 준비해야 레벨업 시켜준다는 소리죠. 경험치는 도구를 사용하면서 증가되는데, 효율적으로 사용해야 더 많은 경험치를 입수할 수 있습니다. 씨앗은 주인공이 위치한 자리와 그 주변의 8칸을 합해 모두 9칸에 씨앗을 뿌릴 수 있고, 낚시대의 경우 이벤트를 통해 입수할 수 있으며, 브러쉬, 양털깎기가위, 우유짜는용기는 대장간에서 살 수 있습니다. 그럼 각 도구별 용도를 대애충 알아보도록 하죠.



### 낫

잡초나 식물 등을 벨 수 있어요(썰렁한 군바리 유머로는 마징가의 초필살기이죠. '낫 하나면~ 모두다~ 벌벌벌~ 떠어네에~). 앗, 돌 날아온다. 농작물을 벨 경우 공든탑이 무너지는 느낌을 받을 수 있는 고마운 도구죠(절대 그렇게 하지 말아요!). 모아서 쓰면 초자기 스핀이 나온다는…



### 괭이

땅을 골라 식물을 재배하거나 동굴에서 미네랄을 캐는데도 쓰입니다(고양이의 모지방 사투리가 아니에요!) 모아서 사용하면 일직선 계통의 필살기도 사용하더군요



### 도끼

나뭇가지나, 나무밑둥을 없앨 수 있습니다. 동시에 목재가 늘어나므로, 증축에 중요한 요인이 되죠. 나무밑둥은 레벨이 오른 후, 여러 번 내리찍던지 최강의 도끼로 힘을 모았다가 퍽!



### 망치

돌이나 바위를 부술 때 사용됩니다. 도끼보다는 중요하지 않지만 모든 밭을 당신 것으로 하기 위해선 레벨업이 필요하죠. 큰 바위는 레벨이 오른 후에 여러 번 내리찍어야 없어지더군요



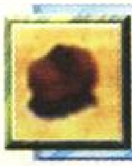
### 조리

밭에 물을 줄 때 사용합니다. 물을 주기 위해선 당삼 연못에서 물을 떠야 하죠. 모아서 사용하면 '필살 물뿌리기 스페샬'을 사용합니다



### 낚시대

근처의 개울이나 연못, 지저호에서 물고기를 잡을 수 있는 그야말로 낚시대



**브러시**

말을 키울 때 사용. 필자는 거의 사용안함. 근데 안하면 말을 빼앗김



**양털깎기 가위**

양털을 깎을 때 사용됩니다



**우유짜는 용기**

우유를 짤 때 필요합니다. 열×면 용기 량은 전혀 관계없어요.

## 마을구조




① 주인공의 목장 ② 양계장 ③ 요델목장 ④ 대장간, 포도농장 ⑤ 마리의 도서관 ⑥ 에리, 촌장의 집 ⑦ 잡화점, 의원 ⑧ 교회, 코로보클의 집 ⑨ 여관 ⑩ 로즈광장 ⑪ 미네랄비치 ⑫ 나무꾼의집 ⑬ 온천, 연못 ⑭ 호수 ⑮ 꽃밭 ⑯ 마자일 정상

### ● 요델 목장



오전 9시부터 오후 3시까지 개점합니다. 월요일은 노는 날

■**메뉴:** ① 목초를 사다 ② 소의 종자 ③ 양의 종자 ④ 소를 산다 ⑤ 양을 산다 ⑥ 소를 판다 ⑦ 양을 판다 ⑧ 동물약을 산다 ⑨ 벨

### ● 양계장



평일 12시부터 4시까지만 개점합니다. 닭의 매매와 모이를 살 수 있습니다

■**메뉴:** ① 모이를 사다 ② 닭을 산다 ③ 닭을 판다 ④ 동물약을 산다

### ● 의원



9시부터 4시까지 개점합니다. 수요일은 노는 날

■**메뉴:** ① 진찰 ②-① 힘이 난다, 약을 산다 ②-② 피로가 가신다, 약을 산다

### ● 교회



동물들의 묘지가 있습니다. 이벤트 외에는 거의 갈 필요가 없는 곳

### ● 잡화점



아침 9시부터 5시까지 개점합니다. 화요일과 일요일은 쉰다. 도구나 씨앗 등을 살 수 있다

### ● 대장간



아침 10시부터 오후 4시까지 개점합니다. 목요일은 노는 날

■**메뉴:** ① 도구의 레벨업 ② 프레젠트 만들기 ③ 메이커 만들기

### ● 마리의 도서관



아침 10시부터 오후 4시까지 개점합니다. 월요일은 노는 날. 여러 가지 책들을 볼 수 있죠

## ● 포도농장




아침 9시부터 12시까지 집에서 와인과 포도쥬스를 팝니다. 토요일은 노는 날

## ● 나무꾼의 집




자재를 구입하거나 건물의 증축을 할 수 있는 곳

■메뉴: ① 자재를 산다 ② 건물을 증축한다

## ● 여관



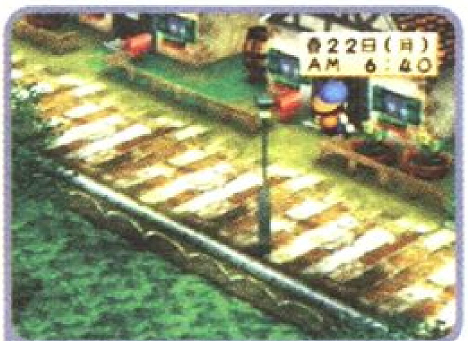

음료수를 마시거나 음식을 먹을 수 있습니다. 오전 8시→밤 21시까지 개점합니다

## ● 에리의 집




에리와 할머니, 에리의 엄마, 에리의 동생이 살고있는 집

## ● 촌장의 집




촌장과 카메라맨이 살고있는 집

## ● 코로보클의 집




코로보클 7형제가 살고있는 집

## ● 로즈 광장




여러 가지 행사가 열리는 마을의 넓은 광장. 이벤트도 자주 일어나는 곳이죠

## ● 여신의 샘




동굴 앞에 있는 폭포로 인해 생긴 작은 샘. 이곳에 아이템을 던지다 보면 여신이 나타난다는 전설이…

## ● 온천




여신의 샘 아래에 있는, 들어가서 쉬고 있으면 체력과 피로가 회복되더군요. 계란을 던지면 온천란도 만들 수 있는 돈버는 사이트가 아니라 돈버는 장소.

## ● 동굴




폭포 안쪽의 동굴. 지하 10층으로 이루어져 있으며 많은 광물이 채취됩니다. 지하 10층에는 지저호가 존재합니다.

## ● 호수 속의 동굴




겨울이 되면 숲 속의 호수가 얼어서 동굴로 들어갈 수 있습니다. 역시 지하 10층으로 이루어져 있으며 오리할콘, 미스릴, 아다만타인의 고급광물을 캐올 수 있는 곳. 역시 지하 10층에는 지저호가 존재합니다

## ● 꽃밭




언덕길에 있는 꽃밭. 계절별로 여러 가지 꽃이 피는 여성 공략의 요지



### ● 마자 힐




마을이 내려다보이는 언덕

### ● 미네랄비치




마을의 작은 해변. 여름에 축제가 열리며, 낚시를 할 수도 있습니다

## 집 & 목장

### ● 집의 구조




- 상자: 장비품을 넣어둘 수 있습니다
- 달력: 한 달의 이벤트를 확인할 수 있습니다
- TV: TV를 볼 수 있습니다
- 책장: 조작법설명과 컨피그를 확인할 수 있습니다
- 일기장: ① 일기를 쓰지않고 잔다
  ② 일기를 쓰고 잔다
  ③ 일기를 본다(로드)
  ④ 가축을 교환한다
  ⑤ 코로보클과 논다(포켓스테이션)
- 요리대: 증축이후 도구와 재료를 이용하여 요리를 만들 수 있습니다
- 냉장고: 요리재료를 넣어둘 수 있습니다
- 수납장: 먹는 것 이외의 아이템(광석 등)을 넣어둘 수 있습니다
- 벽난로: 목재를 때서 피우면 겨울에 피로회복율이 높아지더군요

### ● 밭




처음에는 황폐화되어 있지만 방해물을 치우고, 쟁기로 일구면 아주 좋은 밭이 됩니다. 여러 가지 작물을 키울 수 있어 주 자금 조달원이 되는 곳이죠

### ● 마굿간




요델 목장에서 망아지를 얻은 후 이곳에서 키울 수 있는데, 웬만한 사랑이 아니라면 힘들 껄요? 그럼 말 빼았겨요~

### ● 닭장




닭을 키울 수 있고, 계란을 부화시킬 수도 있죠. 마요네즈 메이커를 만들면 이곳에서 마요네즈도 만들어서 떼돈을 벌 수 있다는 전설이…

### ● 자재고




목재를 보관하는 곳입니다

### ● 연못




기본적으로는 밭에 물을 주기 위해 필요한 곳이지만, 물고기를 키울 수도 있습니다

### ● 물레방아




옥수수를 던지면 10개의 닭모이가 생기는 마법의 물레방아

## ● 축사

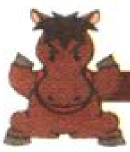


소나 양을 키울 수 있습니다. 털실메이커나 치즈메이커를 만들면 이곳에서 치즈나 털실도 만들어 역시 떼돈을… 하지만 소나 양은 맨날 우유를 만들고 털을 만들 수 있는게 아니라…

## ● 비닐하우스



계절에 관계없이 농사를 지을 수 있으며, 온실작물도 기를 수 있습니다. 이 게임 중, 남자의 로망이라고 할 수 있는 곳.



# 5인의 이쁜이들



게임에 등장하는 란, 에리, 마리, 카렌, 포프리와는 호감도가 있으며, 일정 이벤트를 거치면 결혼할 수도 있습니다. 각 캐릭터와 결혼하기 위해서는 호감도가 극도로 높아야 하고, 집의 증축이 비닐하우스 전까지 되어야 하며, 해당 캐릭터가 라이벌과 결혼하지 않은 구극의 상태여야 합니다(근데 공략보고 하면 간단합니다). 호감도의 경우 각 캐릭터와의 대화윈도 오른쪽 아래에 표시되는 하트로 확인할 수 있는데, 검정→보라→녹색→황색→오렌지색→적색으로 변해갑니다. 하트가 오렌지색이 되면, 잡화상점에서 푸른 깃털을 살 수 있으며, 위와 같은 조건이 되었을 때 해당 캐릭터에게 □버튼으로 깃털을 사용하면 프로포즈가 이루어지고, 1주 후 결혼식을 올리게 됩니다. 참고로 결혼식날은 하루종일 아무 것도 할 수 없으므로 코로보클에게 여러 가지를 부탁해 두는 것이 좋다고 하던데 제가 보기엔 버그를 회피하기 위해 이것저것 신경쓰는 게 더 필요할걸요? 캐릭터들의 호감도를 높이는 데에는, 캐릭터들이 좋아하는 물건을 가져다주는 것이 가장 좋습니다. 그 외에도 여러 가지 이벤트가 준비되어 있으므로 이벤트를 통해 올리는 방법도 있지만, 일어를 모른다면 비추천. 게임시작시 부터 각 캐릭터에 대한 라이벌이 존재하여, 여차하면 라이벌에게 목표의 캐릭터를 빼앗기는 경우도 있다니까 주의바랍니다. 캐릭터별로 여러 가지 이벤트 준비되어 있고 호감도별로 발생하더군요. 각 캐릭터들에 대한 정보는 다음과 같습니다. 자! 그럼! 골라요 골라~



## 에리(エリィ)

병원에서 여러 가지 일을 도와주고 있는 소녀. 라이벌은 같은 병원의 의사입니다. 도중에 포기하지 않고 끝까지 노력하는 사람을 좋아하므로 항상 자신있는 모습을 보여주세요. 수요일에는 9시→13시, 16시→19시까지 집에 있으며 13시→16시까지는 잡화점에 있고, 그 외의 날은 9시→19시까지 병원에 있습니다. 생일은 봄의 16일

- **매우 좋아하는 것:** 매직레드, 문드롭, 핑크캣, 토이플라워
- **좋아하는 것:** 대어, 중어, 소어, 팝콘, 사과잼, 아이스크림, 우유, 포도쥬스
- **보통의것:** 온천란, 사과, 벌꿀, 버섯, 죽순, 산포도, 미스릴, 무, 녹색풀, 붉은 풀, 빵
- **싫어하는 것:** 양파, 피망, 볶음밥, 오믈렛
- **매우 싫어하는 것:** 독버섯, 나무가지, 물고기밥, 닭모이, 자재, 목초
- **특수아이템:** 귀걸이, 목걸이, 팔찌
- **기본 이벤트:** 처음 병원 방문시 이벤트에서 아래 것을 선택하면 반창고를 줍니다. 그후 그녀의 집 앞으로 가면 그녀의 동생이 아파하는 것을 볼 수 있는데, 여기서 반창고를 주면 이벤트 발생 여기서의 선택도 아래 것을 하세요.

## 마리(マリ)

도서관을 경영하는 소녀. 라이벌은 대장간의 그레이. 연애에는 거의 흥미가 없으며 책 관련 이벤트가 많대요. 월요일에는 13시→16까지 잡화점에서 안나와 있으며, 월요일 중 나머지 시간은 집에서 있고, 월요일 이외의 날에는 도서관에 있습니다. 생일은 겨울의 20일

- **매우 좋아하는 것:** 푸른 풀, 녹색 풀, 붉은 풀, 독버섯, 버섯, 송이버섯, 죽순, 포도빵
- **좋아하는 것:** 매직레드, 문드롭, 핑크캣, 토이플라워, 벌꿀, 사과, 산포도, 피망, 금계란
- **보통의것:** 계란, 온천란, 미스릴, 오리할콘, 아다만타이트, 가지, 무, 당근, 토마토, 파인애플, 빵
- **싫어하는 것:** 물고기밥, 닭모이, 가지, 말라버린 잡초
- **매우 싫어하는 것:** 볶음밥, 오코노미야키
- **특수아이템:** 귀걸이, 목걸이
- **기본 이벤트:** 도서관에 가면 처음으로 그녀를 알게 됩니다. 그 외에는 별로(개인적으로 이런 캐릭터 정말 싫어요!)



## 포프리(ポプリ)

양계장 집 딸. 자신을 너무 걱정해 주는 오빠와 약간의 문제를 가지고 있으며, 언젠가 이 마을을 떠날 생각을 하고 있습니다. 라이벌은 카이이며, 그녀를 노린다면 그녀의 뜻과 다른 뜻을 가지거나 그녀에게 충고하려 하면 절대 안된다는데 뭐 일어를 모르면(어차피 상관 없어요). 일요일과 비오는 날 이외에는 7시→10시까지 여신의 샘 앞에 있으며 나머지 시간에는 집에 있습니다. 일요일엔 9시→16시까지 교회에 있으며, 비오는 날에는 하루종일 집에 있어요. 생일은 여름의 3일

- **■매우 좋아하는 것:** 아이스크림, 오룰렛벌꿀, 온천란, 핑크캣 토이플라워, 사과잼, 과일잼 핫밀크
- **■좋아하는 것:** 매직레드, 사과, 계란 금계란 마요네즈, 토마토, 옥수수, 빵, 우유, 포도잼
- **■보통의것:** 문드롭 버섯 산포도, 죽순 주먹밥 고구마 오이, 아다만타이트, 대어
- **■싫어하는 것** 붉은 풀 독버섯 녹색풀 푸른 풀, 미스릴 금광석, 오리할콘
- **■매우 싫어하는 것:** 치즈, 피망, 가지, 무
- **■특수아이템:** 귀걸이 목걸이
- **■기본이벤트** 처음 양계장에 가면 릭에게 혼나는 그녀를 발견 이벤트 후여신의 샘으로 가면 그녀를 찾을수있습니다.



## 란(ラン)



여관집 딸. 터프한 성격이지만 연애에는 소극적. 그녀를 자주 칭찬해 주세요. 라이벌은 클립. 비오는 날 이외에는 7시→11시까지 여신의 샘 앞에 있으며 그 외에는 언제나 11→22시까지 여관에 있습니다. 생일은 여름의 17일

- **■매우 좋아하는 것** 아이스크림, 볶음밥 오코노미야끼, 오룰렛, 온천란 버섯밥
- **■좋아하는 것:** 산포도, 파인애플, 사과, 대어 계란, 금계란 토마토, 우유 치즈 빵, 주먹밥
- **■보통의것:** 매직레드, 문드롭 핑크캣, 토이플라워, 버섯, 벌꿀, 아다만타이트
- **■싫어하는 것:** 소어 중어, 자재 나무자기, 녹색풀, 푸른 풀
- **■매우 싫어하는 것:** 독버섯 붉은 풀 목초, 미스릴 오리할콘, 금광석 물고기밥
- **■특수아이템:** 귀걸이 목걸이
- **■기본 이벤트:** 처음 주점에가면 그녀의아버지가 그녀에 대해 물어보는데 이때아래의 것을택하세요

## 카렌(カレン)

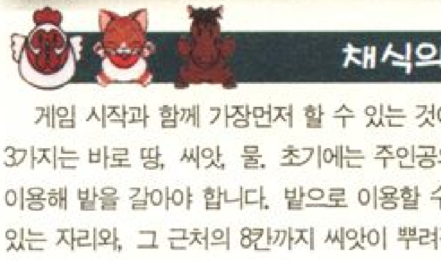
잡화점의 딸. 어려운 사람을 그냥 두지않는 성격의 착한 소녀. 라이벌은 양계장의 릭. 기본적으로 매일 8시→10시까지 잡화점 앞에 있으며, 일요일과 화요일에는 일과 중에는 온천 근처에, 일요일, 화요일 8시경에는 여관에, 일요일, 화요일 외의 10시→1시까지 잡화점 안의 방. 일요일 화요일 외의 1시부터 5시까지 잡화점에 있습니다. 여관에 없는 경우는 해안에 있을 때도 있어요. 생일은 가을의 15일.

- **■매우 좋아하는 것:** 팝콘, 플라이포테이토, 와인, 송이버섯
- **■좋아하는 것** 핑크캣 매직레드, 토이플라워, 문드롭, 계란, 치즈, 가지, 피망, 고구마
- **■보통의것:** 버섯 죽순 무 양파 대어 토마토 우유 주먹밥 빵 산포도
- **■싫어하는 것:** 벌꿀 사과, 포도쥬스, 미스릴 오리할콘 붉은풀, 푸른풀, 녹색풀
- **■매우 싫어하는 것** 아이스크림, 사과잼 독버섯 목초 나무가지, 아다만타이트, 자재, 물고기 밥
- **■특수아이템:** 귀걸이, 목걸이, 팔찌
- **■기본 이벤트:** 잡화점에서 사람들이 계속 외상을 하는 것을 보게되면 아래 것을 선택하면 고맙다고 하며 자기소개를합니다

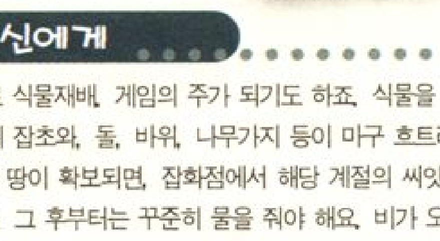


## 채식의 당신에게

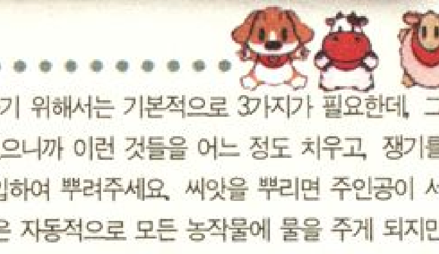
게임 시작과 함께 가장먼저 할 수 있는 것이 바로 식물재배. 게임의 주가 되기도 하죠. 식물을 재배하기 위해서는 기본적으로 3가지가 필요한데, 그 3가지는 바로 땅, 씨앗, 물. 초기에는 주인공의 땅에 잡초와, 돌, 바위, 나무가지 등이 마구 흐트러져 있으니까 이런 것들을 어느 정도 치우고, 쟁기를 이용해 밭을 갈아야 합니다. 밭으로 이용할 수 있는 땅이 확보되면, 잡화점에서 해당 계절의 씨앗을 구입하여 뿌려주세요. 씨앗을 뿌리면 주인공이 서 있는 자리와, 그 근처의 8칸까지 씨앗이 뿌려집니다. 그 후부터는 꾸준히 물을 줘야 해요. 비가 오는 날은 자동적으로 모든 농작물에 물을 주게 되지만 화창한 날에는, 물조리로 일일이, 하나씩 하나씩, 공을 들여서… 그렇지 않으면 씨앗은 플레이어를 비웃을 뿐입니다. 물조리의 레벨이 높다면 한번에 많은 곳에 물을 줄 수 있지만 초반에는 한번에 한 곳씩밖에 줄 수 없으며, 가운데 있는 칸에는 물을 줄 수 없습니다.



▲황폐한 땅을



▲밭으로 만들어



▲농작물을 재배하세요

계절에 따라 재배가능한 농작물이 정해져 있으며 계절이 바뀌면 그 농작물은 못쓰게 되어 버립니다. 게임후반이 되어 비닐하우스를 만들면 계절과 상관없이 농작물을 재배할 수 있지만 겨울의 폭설이나, 여름의 태풍에 의해 비닐하우스가 날아가 버릴 경우도 있으니 조심해요.



▲비닐하우스가 있다면 계절에 관계없어요

농작물은 1회 수확할 수 있는 것과 여러 번 수확할 수 있는 2가지로 나뉩니다. 무나 감자같은 1회 수확용은 재배가 빠르지만 수확 후 다시 씨를 뿌려야 하죠. 하지만 가격이 싸다죠. 토마토나 오이같은 것은 시간이 많이 걸리지만 열매를 거둔 후에도, 반정도의 시간이 지나면 다시 열매를 수확할 수 있는 장점이 있죠. 다 자란 농작물은 뽑거나 따서, 집 앞에 있는 조그만 나무상자에 넣어두면 매일 5시마다 책이 회수해 가며 이때 돈을 받을 수 있어요. 단, 5시에 농장에 있지 않으면 회수해 가지 않으므로 주의!



▲이곳이 돈버는 상자

■ 계절 별 재배 작물 목록

| 계절 | 이름 | 씨앗가격 | 출하가격 | 특성 |
|---|---|---|---|---|
| 봄 | 무(かぶ) | 120 | 60 | 1회용 |
| 봄 | 감자(じゃがいも) | 150 | 80 | 1회용 |
| 봄 | 오이(きゅうり) | 200 | 60 | 다용도 |
| 봄 | 딸기(いちご) | ? | ? | 온실필요 |
| 봄 | 양배추(キャベツ) | 500 | 250 | ? |
| 여름 | 옥수수(とうもろこし) | 300 | 100 | 다용도 |
| 여름 | 토마토(トマト) | 200 | 60 | 다용도 |
| 여름 | 양파(たまねぎ) | 150 | 100 | 1회용 |

| 계절 | 이름 | 씨앗가격 | 출하가격 | 특성 |
|---|---|---|---|---|
| 여름 | 호박(かぼちゃ) | ? | ? | ? |
| 여름 | 파인애플(パイナップル) | 1000 | 500 | 다용도 |
| 가을 | 가지(なす) | 120 | 60 | ? |
| 가을 | 당근(にんじん) | 300 | 120 | 1회용 |
| 가을 | 고구마(さつまいも) | 300 | 120 | 1회용 |
| 가을 | 시금치(ほうれんそう) | 200 | 80 | 1회용 |
| 가을 | 피망(ピーマン) | 150 | 40 | ? |

## 남자라면 육식

동물은 닭과, 소, 양이 있습니다. 닭의 경우 닭장에서 키우며, 소와 양은 축사에서 기를 수 있죠(당연한 소린가?) 기본적으로는 밖에서 기르는 것이 더 좋지만, 비가 오는 날은 비를 피해 닭장이나 축사 안에 들여놓아야 합니다. 달걀이나 우유, 양털을 상자에 넣어두면 5시에 책이 수거해 가면서 돈을 줍니다. 작물과 똑같죠. 게다가 각종 메이커를 만들면 마요네즈, 치즈, 털실을 팔아 더욱 많은 돈을 벌 수도 있습니다.

### 닭 키우는 법

닭을 키우기 위해서는 양계장에서 닭을 사와야 합니다. 닭 한 마리 당 하루에 1개씩의 닭 모이가 필요하며, 닭모이는 옥수수를 갈아서 만들거나 양계장에서 구입할 수 있죠. 닭장 안의 오른쪽에는 5개의 칸막이로 된 곳이 있는데, 이곳에 모이를 주면 되요. 모이를 매일 준다면 닭은 하루에 하나씩 알을 낳죠. 알은 직접 출하해도 되고, 온천을 이용하여 온천란을 만들거나 요리의 재료로도 쓸 수 있습니다. 또한 닭장의 안쪽에 있는 부화장에 알을 놓으면 3~4일 후 병아리가 되며, 병아리에서 6~7일이 지나면 어미닭이 됩니다. 기본적으로 닭은 병아리까지 포함하여 5마리까지 키울 수 있지만 닭장을 증축하면 10마리까지도 가능하죠.



▲이곳에 모이를 주세요

### 소와 양 키우는 법

소와 양은 축사에서 키웁니다. 역시 키우기 위해서는 요델목장에서 사와야 하고, 축사에서 키울 경우 한 마리 당 하루 1개씩의 목초가 필요합니다. 목초는 요델목장에서 구입할 수 있으며 밖에서 방목할 경우 풀이 필요 없지만 들개의 위험을 받죠(안에서 키워요 안에서!). 농장 내에서 키울 경우 잡화점에서 목초의 종자를 사다 초지를 만드는 것이 좋습니다. 먹이를 꼬박꼬박 주다 보면 성장해서 어미소나 어미양이 되어, 젖을 짜거나 털을 깎아 내다팔 수 있죠. 양털의 경우 다 깎은 후 7일 후 다시 깎을 수 있으며 소의 경우 1~2일마다 한번씩 젖을 짤 수 있습니다. 닭이 계란을 낳는 것과는 달리 자동적이지 않기 때문에 일일이 양털깎기 가위나 우유짜는 용기로 우유를 짜거나 털을 깎아줘야 합니다. 번식은 요델 목장에서 종자를 사다 양이나 소에게 사용하면 임신이 되고, 임신 후 15일에서 20일이 지나면 새끼를 낳습니다. 닭에 비해 성장이 매우 늦지만 닭은 10마리로 고정되어 있으며 소나 양의 경우가 출하상품의 가격이 비싸기 때문에 중반이후 키울만 하죠. 방목하면 들개의 공격을 받아 죽어버리는 경우가 있는데, 이것을 막기 위해서는 축사에서 키우거나, 개를 키워서 개가 쫓아내게 하는 수밖에 없습니다

■ 동물 목록

| 이름 | 구입가격 |
|---|---|
| 닭(鶏) | 1500 |
| 닭모이(鶏のエサ) | 10 |
| 동물약(動物の薬) | 1000 |
| 소(牛) | 6000 |
| 양(羊) | 4000 |
| 소의 종자(牛の種) | 3000 |
| 양의 종자(羊の種) | 3000 |
| 목초(飼い草) | 20 |

■ 동물 사육에서 나오는 물건

| 이름 | 동물명 | 출하가격 | 특성 |
|---|---|---|---|
| 보통계란(卵ふつう) | 닭 | 50 | 기본 |
| 좋은계란(卵けっこういい) | 닭 | 50 | 기본 |
| 꽤 좋은계란(卵かなりいい) | 닭 | 50 | 기본 |
| 금계란(金の卵) | 닭 | 50 | 기본 |
| 온천란(温泉卵) | 닭 | 80 | 가공 |
| 마요네즈S(マヨネーズSサイズ) | 닭 | 100 | 가공 |
| 마요네즈M(マヨネーズMサイズ) | 닭 | 150 | 가공 |
| 마요네즈L(マヨネーズLサイズ) | 닭 | 200 | 가공 |
| 마요네즈G(マヨネーズGサイズ) | 닭 | 300 | 가공 |
| 우유S(牛乳Sサイズ) | 소 | 100 | 기본 |
| 우유M(牛乳Mサイズ) | 소 | 150 | 기본 |
| 우유L(牛乳Lサイズ) | 소 | 200 | 기본 |
| 우유M(牛乳Mサイズ) | 소 | 300 | 기본 |

| 이름 | 동물명 | 출하가격 | 특성 |
|---|---|---|---|
| 치즈S(チーズSサイズ) | 소 | 300 | 가공 |
| 치즈M(チーズMサイズ) | 소 | 400 | 가공 |
| 치즈L(チーズLサイズ) | 소 | 500 | 가공 |
| 치즈G(チーズGサイズ) | 소 | 600 | 가공 |
| 양털S(羊毛Sサイズ) | 양 | 100 | 기본 |
| 양털M(羊毛Mサイズ) | 양 | 400 | 기본 |
| 양털L(羊毛Lサイズ) | 양 | 500 | 기본 |
| 양털G(羊毛Gサイズ) | 양 | 600 | 기본 |
| 털실S(毛糸 玉Sサイズ) | 양 | 300 | 가공 |
| 털실M(毛糸 玉Mサイズ) | 양 | 700 | 가공 |
| 털실L(毛糸 玉Lサイズ) | 양 | 800 | 가공 |
| 털실G(毛糸 玉Gサイズ) | 양 | 1000 | 가공 |

## 비린내가 좋다

■ 잡거나 양식할 수 있는 고기

| 이름 | 출하가격 |
|---|---|
| 소어(小魚) | 50 |
| 중어(中魚) | 120 |
| 대어(大魚) | 200 |

비오지 않는 날 평일의 밤이나 토요일 오전 중에 해안가에 가보면 낚시를 좋아하는 그렉을 만날 수 있습니다. 그와 대화 시 장비칸이 한 칸이라도 비어 있으면 대화 후 낚시대를 구할 수 있죠. 낚시대를 이용해서는 강이나 바다 등에서 고기를 잡을 수 있는데, □를 눌러서 찌를 던진 후 계속 누르고 있다 보면 느낌이 오죠. 이때 □를 놔서 고기를 잡아야 합니다. 낚시란 원래 인내와 민첩성이 매우 요구되는 것이죠. 잡은 고기는 먹거나 팔 수 있고, 농장내의 연못에 던져두고 물고기 밥을 매일 주다보면 번식도 가능합니다



▲이곳에서 잉어와 붕어를 기르세요

## 탄광촌 사람들



▲쟁기로 땅을 파면 광석이!

광석은 기본적으로 여신의 연못 안쪽에 있는 동굴에서 채취할 수 있습니다. 동굴은 지하10층으로 구성되어 있으며 땅을 파다 보면 사다리를 발견하여 계속 아래로 내려갈 수도 있죠. 동굴 내부는 쟁기를 이용해서 팔 수 있으며 돈이나 여러 가지 광석이 랜덤하게 나옵니다. 아래로 내려갈 때는 층수가 계속 카운트되며, 내려갈수록 더 좋은 광석이 나오고, 위로 올라올 때는 층수에 관계없이 한번에 동굴 밖까지 나올 수 있어요. 지하 10층에는 지저호가 있습니다. 또한 겨울에만 들어갈 수 있는 호수 속의 동굴이 있는데, 여기서 아다만타이트와 오리할콘 채취할 수 있으며 아다만타이트가 있어야, 치즈, 마요네즈, 털실 등을 만들 수 있는 기계를 제작할 수 있습니다. 오리할콘을 이용하면 여자들에게 줄 수 있는 특수 아이템을 만들 수도 있죠

■ 광석 목록

| 이름 | 출하가격 |
|---|---|
| 고철광석(くず鉱石) | 1 |
| 동광석(銅鉱石) | 15 |
| 은광석(銀鉱石) | 20 |
| 금광석(金鉱石) | 25 |
| 미스릴(ミスリル) | 40 |
| 아다만타이트(アダマンタイト) | 50 |
| 오리할콘(オリハルコン) | 50 |

■ 기계 제작 목록

| 이름 | 가격 | 필요광물 |
|---|---|---|
| 마요네즈메이커(マヨネーズメーカー) | 20000 | 아다만타이트 |
| 치즈메이커(チーズメーカー) | 20000 | 아다만타이트 |
| 털실메이커(毛 メーカー) | 20000 | 아다만타이트 |

## 나는야 심마니

마을 밖의 산과 숲 속을 다니다 보면 여러 가지 채집물을 수확할 수 있습니다. 대부분은 팔 수 있지만 꽃 종류는 팔 수 없으니 유의하세요. 당연하지만 계절에 따라 등장하는 채집물이 변경되죠. 초반에는 할 수 있는 일이 적기 때문에 채집물을 이용하여 돈을 버는 것이 좋아요. 그리고 요리를 만들려면 여러 가지 채집물이 필요한 경우도 있죠. 꽃 같은 경우 씨앗을 구입하면 농장에서 재배할 수도 있다지만 후반의 이야기입니다.

■ 꽃 목록

| 이름 | 계절 | 씨앗가격 | 출하가격 |
|---|---|---|---|
| 문드롭(ムーンドロップ) | 봄 | 300 | 출하불가 |
| 핑크캣(ピンクキャット) | 여름 | 200 | 출하불가 |
| 매직레드(マジックレッド) | 가을 | 600 | 200 |
| 트리아플라워(トライフラワー) | 봄 | 500 | 출하불가 |
| 오렌지컵(オレンジカップ) | 전계절 | 1000 | 60 |

■ 채집물 목록

| 이름 | 계절 | 출하가격 |
|---|---|---|
| 벌꿀(はちみつ) | 전계절 | 60 |
| 사과(りんご) | 가을 | 50 |
| 푸른풀(青い草) | 봄 | 100 |
| 붉은풀(赤い草) | 여름 | 100 |
| 녹색풀(緑の草) | 가을 | 100 |
| 죽순(たけのこ) | 봄 | 50 |
| 산포도(山ぶどうの實) | 가을 | 50 |
| 버섯(きのこ) | 가을 | 70 |
| 독버섯(毒きのこ) | 가을 | 100 |
| 송이버섯(まつたけ) | 500 | |

## 맛의 달인이 되세요

이 게임의 또 다른 재미이면 바로 요리라고 할 수 있죠. 하지만 요리를 만들기 위해서는 기본적으로 집을 증축할 필요가 있으며 여러 가지 조리기구도 준비되어야 합니다. 우선은 어느 정도 돈과 자재를 모아 집을 증축하세요. 밀가루, 기름, 빵 등의 기본적인 요리재료는 잡화점에서 팔고 있으니 사다가 냉장고에 넣어두고, 조리기구는 토요일 TV에서 하는 홈쇼핑 광고를 보고 여관에 있는 전화로 전화하면 구입할 수 있습니다. 한번 때를 놓치면 다음 기회가 올 때까지 기다려야 하므로 돈이 되면 제때제때 사두는 것이 좋죠. 기본이 되어도 요리에 대한 지식이 없다면 요리를 만들 수 없어요! 요리에 대한 지식은 매주 화요일 TV에서 하는 요리교실에서 배울 수 있으며, 특수한 몇몇 요리는 마을사람들에게서 배우거나 땅을 파서 나오는 석판을 보고 알 수 있습니다(어째서 석판에 케찹의 제조법이 적혀 있지?) 대부분의 요리는 팔 수 없지만, 먹거나 마을사람들에게 선물해 줄 수 있죠.

### ■ 기본 요리재료

| 이름 | 가격 | 구입처 |
|---|---|---|
| 소맥분(小麥粉) | 50 | 잡화점 |
| 기름(油) | 50 | 잡화점 |
| 주먹밥(おにぎり) | 100 | 잡화점 |
| 카레가루(カレー粉) | 50 | 잡화점 |
| 빵(パン) | 100 | 잡화점 |

### ■ 조리기구 목록

| 이름 | 가격 |
|---|---|
| 부엌칼(包丁) | 3000 |
| 후라이팬(フライパン) | 2500 |
| 냄비(なべ) | 2000 |
| 믹서(ミキサー) | 2500 |
| 거품기(泡たて器) | 1000 |
| 방망이(めん棒) | 1500 |
| 오븐(オーブン) | 5000 |
| 조미료세트(調味料セット) | 5000 |



▲우선은 집을 넓혀요



▲기본재료는 잡화점에 있습니다



▲TV를 본 뒤



▲여관에서 전화로 신청하면 OK!

### ■ 밥류

| 이름 | 필요도구 | 조미료 | 재료 | 최고의맛 | 효과캐릭터 |
|---|---|---|---|---|---|
| 버섯밥(きのこごはん) | 없음 | 없음 | 주먹밥, 버섯 | 소금+간장+주먹밥+버섯 | 란 |
| 송이버섯밥(まつたけごはん) | 없음 | 없음 | 주먹밥, 송이버섯 | 소금+간장+주먹밥+송이버섯 | ? |
| 죽순밥(たけのこごはん) | 없음 | 없음 | 주먹밥, 죽순 | 소금+간장+주먹밥+죽순 | ? |
| 초밥(すし) | 없음 | 식초 | 회, 주먹밥 | 식초+회+주먹밥 | ? |
| 볶음밥(やきめし) | 후라이팬 | 없음 | 기름, 계란, 주먹밥 | 후라이팬+기름+계란+주막밥 | 란 |
| 카레라이스(カレーライス) | 냄비 | 없음 | 카레분말, 주먹밥 | 부엌칼+냄비+계란+감자+사과+벌꿀+와인 | ? |
| 오무라이스(オムライス) | 후라이팬 | 없음 | 계란, 우유, 기름, 주먹밥 | 후라이팬+거품기+주먹밥+기름+계란+우유G | ? |
| 우동(うどん) | 방망이, 부엌칼, 냄비 | 없음 | 소맥분 | 방망이+냄비+부엌칼+소맥분 | ? |
| 카레우동(カレーうどん) | 카레분말, 우동 | 없음 | 카레 | 분말+우동 | ? |
| 볶음우동(やきうどん) | 후라이팬 | 없음 | 우동, 기름 | 후라이팬+우동+기름 | ? |
| 오코노미야키(おこのみやき) | 후라이팬, 부엌칼 | 없음 | 소맥분, 양배추, 계란, 기름 | 후라이팬+부엌칼+소맥분+양배추+계란+기름 | 란 |
| 피자(ピッツァ) | 오븐, 방망이 | 없음 | 소맥분, 치즈, 케첩 | 오븐+방망이 소맥분+치즈G+케첩 | ? |
| 잼빵(ジャムパン) | 없음 | 없음 | 빵, 잼 | 빵+사과잼+포도잼 | ? |
| 포도빵(ぶどうパン) | 없음 | 없음 | 빵, 산포도 | 빵+산토도 | 마리 |
| 버터롤(バターロール) | 없음 | 없음 | 빵, 버터 | 빵+버터 | ? |
| 샌드위치(サンドイッチ) | 부엌칼 | 없음 | 버터, 빵, 오이, 토마토, 찐계란 | 버터+빵+오아+토마토+찐계란 | ? |

### ■ 후식

| 이름 | 필요도구 | 조미료 | 재료 | 최고의맛 | 효과캐릭터 |
|---|---|---|---|---|---|
| 팝콘(ポップコーン) | 후라이팬 | 없음 | 옥수수 | 후라이팬+소금+버터+옥수수 | 카렌 |
| 군고구마(やきいも) | 냄비 | 없음 | 고구마, 돌 | 냄비+돌+고구마 | ? |
| 스위트포테이토(スイートポテト) | 오븐, 냄비 | 설탕 | 고구마, 계란, 버터 | 오븐+냄비+설탕+고구마+계란+버터 | ? |
| 쿠키(クッキー) | 방망이, 오븐 | 설탕 | 소맥분, 버터, 계란 | 방망이+오븐+설탕+소맥분+버터+계란 | ? |
| 초코렛쿠키(チョコレートクッキー) | 거품기, 오븐 | 설탕 | 버터, 소맥분, 계란, 초코렛 | 거품기+오븐+설탕+버터+소맥분+계란+초코렛 | ? |
| 치즈케익(チーズケーキ) | 거품기, 냄비, 오븐 | 설탕 | 우유, 계란, 치즈 | 거품기+냄비+오븐+설탕+우유+계란+치즈 | ?? |
| 애플파이(アップルパイ) | 부엌칼, 냄비, 오븐, 방망이 | 설탕 | 사과, 계란, 버터, 소맥분 | 부엌칼+냄비+오븐+방망이+설탕+사과+계란+버터+소맥분 | 에린 |

■반찬

| 이름 | 필요도구 | 조미료 | 재료 | 최고의맛 | 효과캐릭터 |
|---|---|---|---|---|---|
| 찐계란(ゆで卵) | 냄비 | 없음 | 계란 | 냄비+소금+계란 | ? |
| 계란후라이드(卵やき) | 후라이팬 | 없음 | 계란, 기름 | 후라이팬+거품기+설탕+소금+간장+계란+기름 | ? |
| 오믈렛(オムレツ) | 후라이팬 | 없음 | 계란, 우유, 기름 | 후라이팬+거품기+계란+우유G+기름 | 란 |
| 회(刺身) | 부엌칼 | 없음 | 물고기 | 부엌칼+중어+대어 | 카렌 |
| 생선구이(やき魚) | 후라이팬 | 없음 | 물고기 | 후라이팬+중어 | ? |
| 어묵(天ぷら) | 후라이팬 | 없음 | 계란, 기름, 소맥분, 야채 | 후라이팬+양배추+계란+기름+소맥분 | ? |
| 된장국(みそ汁) | 부엌칼, 냄비 | 된장 | 야채 | 부엌칼+냄비 된장+소금+버섯 | ? |
| 치즈폰데(チーズフォンデュ) | 냄비 | 없음 | 치즈, 빵 | 냄비+부엌칼+빵+치즈G | ? |
| 스튜(シチュー) | 냄비 | 소금 | 소맥분, 우유 | 냄비+부엌칼+소금+소맥분+우유G+당근+양파+감자 | ? |
| 가지볶음(なし田楽) | 후라이팬 | 설탕, 간장, 된장 | 가지 | 후라이팬+설탕+간장+된장+가지 | ? |
| 모듬야채볶음(野菜いため) | 부엌칼, 후라이팬 | 간장 | 양배추, 기름 | 부엌칼+후라이팬+간장+양배추+기름 | ? |
| 단무지(かぶの??) | 부엌칼 | 식초 | 무 | 부엌칼+식초+소금+무 | ? |
| 샐러드(サラダ) | 부엌칼 | 식초 | 토마토, 당근, 오이, 양배추 | 부엌칼+식초+오이 | ? |
| 시금치나물(おひたし) | 냄비 | 간장 | 시금치 | 냄비+간장+시금치 | ? |
| 오이절임(きゅうりの??) | 부엌칼 | 소금 | 오이 | 부엌칼+소금+오이 | ? |
| 후라이드포테이토(フライドポテト) | 후라이팬, 부엌칼 | 없음 | 감자, 기름 | 후라이팬+부엌칼+감자+기름 | ? |

■소스

| 이름 | 필요도구 | 조미료 | 재료 | 최고의맛 | 효과캐릭터 |
|---|---|---|---|---|---|
| 딸기잼(いちごジャム) | 냄비 | 설탕 | 딸기 | 냄비+설탕+딸기 | ? |
| 포도잼(ぶどうジャム) | 냄비 | 설탕 | 산포도 | 냄비+설탕+산포도 | ? |
| 사과잼(りんごジャム) | 냄비 | 설탕 | 사과 | 냄비+설탕+사과 | 포프리 |
| 버터(バター) | 믹서 | 없음 | 우유 | 믹서+우유S | ? |
| 케첩(ケチャップ) | 믹서 | 설탕, 식초, 소금 | 토마토, 양파 | 믹서+설탕+식토+소금+토마토 | ? |
| 마요네즈G | 거품기 | 식초 | 금계란, 기름 | 거품기+식초+기름+금계란 | ? |
| 마요네즈L | 거품기 | 식초 | 꽤좋은계란, 기름 | 거품기+식초+기름+꽤좋은계란 | ? |
| 마요네즈M | 거품기 | 식초 | 좋은계란, 기름 | 거품기+식초+기름+좋은계란 | ? |
| 마요네즈S | 거품기 | 식초 | 계란, 기름 | 거품기+식초+기름+계란 | ? |

■음료수

| 이름 | 필요도구 | 조미료 | 재료 | 최고의맛 | 효과캐릭터 |
|---|---|---|---|---|---|
| 토마토쥬스(トマトジュース) | 믹서 | 없음 | 토마토 | 믹서+소금+토마토 | ? |
| 야채쥬스(野菜ジュース) | 믹서 | 없음 | 오이, 양배추, 당근 | 믹서+오이 | ? |
| 믹스쥬스(ミックスジュース) | 믹서 | 없음 | 오이, 양배추, 당근, 딸기, 파인애플, 사과, 산포도 | 믹서+재료 | ? |
| 후르츠쥬스(フルーツジュース) | 믹서 | 없음 | 파인애플, 사과, 산포도 | 믹서+사과 | 포프리 |
| 후르츠오레(フルーツオレー) | 믹서 | 없음 | 파인애플, 사과, 산포도, 우유 | 믹서+설탕+사과+우유 | ? |
| 딸기우유(いちごミルク) | 믹서 | 없음 | 딸기, 우유 | 믹서+설탕+딸기+우유 | ? |
| 핫밀크(ホットミルク) | 냄비 | 없음 | 우유 | 냄비+우유G | 포프리 |

## 넓은 목장은 서민의 꿈

농장을 경영하다 보면 점점 장소의 부족을 느끼게 됩니다. 이때 필요한 것이 건물의 증축. 건물의 증축은 숲 속의 나무꾼에게 부탁하면 되죠. 하지만 많은 돈과, 자재가 필요합니다. 자재는 나무꾼에게 구입할 수 있지만, 직접 도끼를 들고 자재를 모으세요(돈이 남아돕니까?) 증축에는 정해진 순서가 있어 양계장→집→축사→집→비닐하우스 순으로 해야 합니다.



▲자재는 땀의 결실입니다

■리스트

| 건물명 | 가격 | 필요자재 | 변경내용 |
|---|---|---|---|
| 양계장(鶏小屋) | 5000 | 420 | 닭을 10마리까지 사육가능, 부화장 1개 증설 |
| 집1(家1) | 4700 | 370 | 부엌이 만들어지고, 냉장고, 수납장이 생겨 아이템 저장가능 |
| 축사(家畜小屋) | 6800 | 500 | 가축을 20마리까지 사육가능. |
| 집2(家2) | 10000 | 750 | 침실이 넓어져 결혼가능, 난로를 이용하면 피로회복 |
| 비닐하우스(ビニールハウス) | 30000 | 580 | 계절외의 식물이나 전용식물 재배가능 |

## 나머지 아이템

지금까지 설명한 도구나 재료 외의 아이템은 잡화점이나, 대장간, 그리고 행상인으로부터 구할 수 있습니다. 잡화점이나 대장간의 경우 노는 날이 아니면 바로 구입할 수 있지만, 행상인의 경우는 자율적이지 못하므로 유의 바랍니다.

■ 아이템 목록

| 이름 | 입수방법 | 금액 | 효과 |
|---|---|---|---|
| 꽃병(かびん) | 행상인 | 5000 | 꽃을 꽂아둘 수 있다 |
| 바구니(かご) | 잡화점 | 5000 | 수확을 손쉽게 할 수 있다 |
| 륙색1(リュック1) | 잡화점 | 3000 | 장비물이 5가 된다 |
| 륙색2(リュック2) | 잡화점 | 5000 | 장비물이 늘어난다 |
| 벨(ベル) | 요델목장 | 500 | 가축을 불러모으는데 쓰인다 |
| 브러시(ブラシ) | 대장간 | 800 | 말을 키우는데 쓰인다 |
| 우유짜는 용기(乳しぼり器) | 대장간 | 2000 | 소에서 우유를 짜는데 쓰인다 |
| 털깎는 가위(毛かりはさみ) | 대장간 | 1800 | 양의 털을 깎는데 쓰인다 |
| 푸른 깃털(青い羽根) | 잡화점 | 1000 | 프로포즈에 쓰인다 |

## 바구니의 비밀

대단위 농장을 경영하게 되면, 수확이 매우 어려워지게 되죠. 이것을 조금 편하게 해 주는 것이 바로 바구니. 바구니는 잡화점에서 5000을 주고 살 수 있어요. 우선 수확물 근처에 바구니를 놓고 수확물을 바구니에 계속 던져보세요. 바구니에는 모두 30개까지 수확물이 들어갈걸요? 그후 바구니를 들어올린 다음 출하고에 가서 □버튼을 누르면 한번에 모든 수확물을 출하할 수 있게 되죠. 이 바구니는 밭의 작물뿐만 아니라 동굴의 광석이나, 산과 숲의 채집물에도 똑같이 사용되므로 매우 편리. 주의할 것은 한번 바구니에 넣으면 꺼낼 수 없다는 거죠(공도 던지면 들어가 버리더군요?). 그러므로 출하용이 아닌 사용용이라면 절대 바구니에 넣지 마세요(울지 말구요). 바구니를 가지고 갔다가 쓰러져서 병원에 실려오면 바구니는 쓰러진 장소에 놓여 있으니 가서 찾아오세요. 다시 안팔아요.


▲꽤 유용하게 쓰이는 바구니

## 개, 말키우기

개와 말은 조금 다른 종류의 가축이죠. 돈을 주고 사는 것도 아니며, 직접적으로 돈이 되는 경우도 없어요. 하지만 게임 진행에 여러모로 도움이 되는 목장의 동반자라 할 수 있습니다.

### 개키우기

게임의 시작부터 개를 데리고 있습니다. 개의 용도는 들개퇴치와, 미니게임용이라 할 수 있죠. 이런 데에 개를 활용하기 위해서는 길들여야 하는데, 길들이는 방법은, 자주 들었다 놔줘서 호감도를 높이고 공놀이를 하여 영리하게 만들면 됩니다(말이 쉽지, 잘 안돼요). 비와는 크게 상관없는 듯 하며 개집에 들어가지도 않더군요. 공은 어느 정도 게임이 진행되면 행상인으로부터 100G에 살 수 있습니다.


◀이런 구석기시대 방식으로 훈련이 되려나?

### 말키우기

게임초반 요델 목장에서 비실비실한 망아지 상태로 받게 됩니다. 우선은 망아지에서 자라게 해야 하는데, 빨리 자라게 하는 방법은

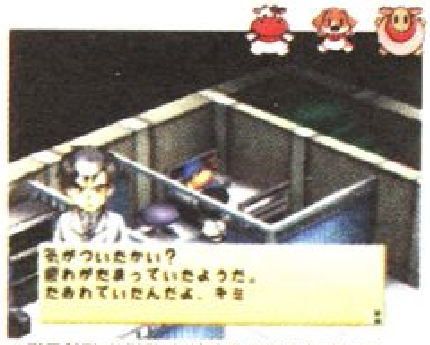
1. 마굿간을 벗어나 밖에서 뛰어다니게 해줘요
2. 절대 비에 젖지않게 해요
3. 매일 말을 걸어주세요
4. 매일 브러시로 털을 골라주세요

이랍니다. 브러시는 800에 살 수 있죠. 문제는 말을 마굿간 밖으로 데리고 나가고 비가 오기 전 들여보내는 것. 개나 닭의 경우 들어서 옮기면 되지만, 말은 직접 밀어서 이동시켜야 하므로 멀리가면 정말 장난이 아닙니다. 이럴 때는 근처에서 휘파람을 불면 그곳까지 뛰어오므로 잘 유도해서 데리고 다니세요. 큰 말이 되면 타고 다닐 수 있는데, 자주 타고 다녀야 주인과의 호흡이 잘 맞게 된답니다. 이렇게 되면 봄에 있는 경마축제에도 데리고 나갈 수도 있죠. 말 돌보는 것을 소홀히 하면 요델목장에서 다시 데리고 가므로 주의하세요.


▲이 이벤트로 말을 얻게 됩니다

## 주인공은 슈퍼맨이 아닙니다

수치로는 나타나지 않지만 주인공에게는 힘과 체력이 존재합니다. 어떤 일을 하던 계속해서 힘과 체력이 소모되며, 힘이 소모될 경우 나무를 베거나 돌을 부수는데 많은 시간이 필요해 지고, 체력이 소모되면, 시들시들 하다가 쓰러져서 병원에 실려오게 됩니다. 기본적인 힘과 체력 회복법은 잠이나 자라. 입니다. 자고난 뒤 아침이 되면 체력이 회복되고, 밥을 먹기 때문에 힘도 회복되죠. 힘의 경우 시간이 지나면 계속 떨어지므로 점심, 저녁이 되면 무언가 먹는 게 좋아요. 체력의 경우는 일을 하면 소모되는데, 체력을 회복하는 물건을 먹던지, 온천에서 쉬면 회복되죠. 지쳐있는 상태에서 잠을 자면 다음날 늦잠을 자버려 최악의 경우 12시가 되야 일어나므로 자기 전 온천에 1시간정도 몸을 담궈 피로를 회복시킨 뒤 자는 것이 더 효율적이더군요.


▲과로하면 쓰러져서 이렇게 병원으로 옵니다

## 계절별 캘린더

이 게임은 1년 4계절, 1계절 31일로 구성되어 있습니다. 모두 3년을 플레이해야 하는데, 매 계절마다 여러 가지 이벤트가 준비되어 있죠. 하지만 그 시간에 이벤트가 일어나는 장소까지 가지않을 경우 그냥 지나가 버리므로 항상 날짜를 체크해 두는 것이 좋습니다.



▲달력의 ◎표시가 이벤트임

■ 봄

| 날자 | 이벤트 |
|---|---|
| 1일 | 저녁 로즈 광장, 여관에서 신년축제가 열립니다 |
| 8일 | 로즈 광장에서 봄의 여신축제가 열립니다 |
| 14일 | 봄의 감사제, 좋아하는 여자에게 쿠키를 선물하는 날이죠 |
| 18일 | 경마의 날, 로즈광장에서 경마축제가 열립니다 |
| 22일 | 요리의 날, 로즈광장에서 요리제가 열립니다 |

■ 여름

| 날자 | 이벤트 |
|---|---|
| 1일 | 미네랄비치에서 수영장 개장식이 열립니다 |
| 7일 | 로즈광장에서 닭축제가 열립니다 |
| 12일 | 로즈광장에서 토마토축제가 열립니다 |
| 20일 | 요델목장에서 소축제가 열립니다 |
| 24일 | 밤에 미네랄비치에서 불꽃놀이가 열립니다 |

■ 가을

| 날자 | 이벤트 |
|---|---|
| 3일 | 교회에서 밤에 음악제가 열립니다 |
| 9일 | 로즈광장에서 수확제가 열립니다 |
| 13일 | 추석날 달구경을 할 수 있습니다 |
| 21일 | 요델목장에서 양축제가 열립니다 |

■ 겨울

| 날자 | 이벤트 |
|---|---|
| 10일 | 로즈광장에서 개 레이스가 열립니다 |
| 14일 | 겨울의 감사제, 좋아하는 남자에게 초코렛을 선물하는 날이죠 |
| 24일 | 마을사람들 모두 집에서 성야제 파티를 합니다 |
| 30일 | 마자힐 정상에서 밤에 송년회가 열립니다 |

## 계절별 이벤트

계절마다 일어나는 이벤트는 미니게임 형식으로 이루어집니다. 주인공의 능력이나, 목장의 동물들의 상태에 따라 직접 참여할 수도 있으며, 구경할 수도 있죠. 물론 미니게임 없이 그냥 이벤트만 일어나는 경우도 많아요.

### 봄

● **신년축제** 저녁 6시 이후 로즈광장이나 술집에 가면 신년축제가 열립니다

● **여신축제** 마을의 5명의 처녀들이 여신의 복장을 하고 춤을 추는 이벤트. 직접 참여하진 않고 구경만 할 수 있죠

● **봄의 감사제** 좋아하는 여성에게 쿠키를 선물하는 날. 쿠키를 선물하기 위해선 직접 만들어야 하며 요리를 할 수 있는 여건이 되어야 합니다

● **경마축제** 마을의 말들로 일일 경마를 합니다. 티켓을 사서 말에 걸 수 있으며, 메달을 따서 경품으로 바꿀 수 있죠. 또한 목장의 말이 성장하였다면 경마에 출전할 수도 있습니다

● **요리축제** 마을 사람들의 요리대회. 당일 요리를 만들어 가지고 가면 주인공도 참여할 수 있어요. 요리를 만들어가지 않는다면 구경만 하게 되죠



### 겨울

● **양축제** 소축제와 마찬가지로 가장 건강한 양을 뽑는 대회. 주인공의 목장에 병들거나 임신하지 않은 양이 있다면 출전 가능합니다. 특별한 미니게임은 없습니다

### 여름

● **수영대회** 미네랄 비치에서 수영대회가 열립니다. 주인공도 참가하게 되는데, ○버튼을 연타하면 헤엄을 치고, △를 누르고 있으면 숨을 쉴 수 있는데 생각보다 꽤 어렵습니다

● **토마토 축제** 마을사람들 끼리 편을 먹고 토마토던지기 게임을 합니다. △를 누르고 있으면 통뒤에 숨어있을 수 있으며, ○를 두 번 누르면 토마토를 던질 수 있죠. 토마토를 던지기 전에는 방향키로 던질 방향도 정할 수도 있습니다

● **닭 스모대회** 마을의 닭들로 스모대회를 합니다. 주인공의 목장에 닭이 있다면 들고가서 참가할 수 있죠. ○버튼을 누르면 응원을 할 수 있으며, 닭을 응원하면 상대편 닭을 놀라게 하여 뒤로 물러서게 합니다. 하지만 스모장 외곽에 있을 때 응원을 하면 놀라서 판 밖으로 떨어지므로 주의하세요

● **소축제** 마을에서 가장 건강한 소를 뽑는 대회. 주인공의 목장에 병들거나 임신하지 않은 소가 있다면 출전 가능하지만, 특별한 미니게임은 없습니다

● **불꽃놀이** 여름의 마지막을 해변에서 불꽃놀이와 함께 보낼 수 있습니다. 호감도가 높은 캐릭터가 있다면 함께 불꽃놀이를 구경할 수도 있죠. 역시 특별한 미니게임은 없더군요

● **수확제** 마을사람들이 모두 로즈광장에 모여 엄청나게 큰 냄비에 모든 수확물을 넣어 끓여먹습니다. 주인공도 목장에서 나온 수확물 중 한가지를 넣을 수 있죠. 특별한 미니게임은 없습니다

● **달구경** 추석날 산 위에서 달구경을 합니다. 호감도가 높은 캐릭터가 있다면 함께 구경할 수 있죠

● **음악제** 가을밤 교회에 모두 모여 음악제를 하는데, 구경만 하는 이벤트이죠

## 겨울

● **개레이스** 개가 주인을 얼마나 잘 따르는지를 시험해 보는 레이스. 전날 엔트리 해둔 후 10시까지 광장에 가면 레이스가 시작됩니다. 주인공은 앞으로 달리기만 하면 되는데, 개를 잘 조련해 두었다면 잘 따라오겠지만 별로 신경쓰지 않았다면 걸어가도 쫓아오지 못하는 불상사가 생기기도 하죠

● **겨울의 감사제** 좋아하는 남성에게 초콜렛을 선물한다는 날. 호감도가 높은 여성이 있다면 아침에 초콜렛을 전해 줍니다

● **성야제** 호감도가 높은 여성으로부터 편지가 올 경우가 있습니다. 그럴 경우 6시가 넘어 그 여성의 집에 가면 가족들과 함께 파티를 할 수 있죠

● **송년회** 30일 새벽 0시에 마저힐에 가면 떠오르는 태양을 볼 수 있습니다

## TV는 바보상자



▲일기예보는 매일 보도록 해요

집안에 있는 티브이를 조사하면 방향키로 4가지 채널을 볼 수 있습니다. 3가지는 항상 같으며 왼쪽의 경우 날자나 시기마다 변하죠. 기본적인 방송내용은 다음과 같습니다. TV에서만 입수할 수 있는 정보가 매우 많으므로 항상 TV를 확인하는 습관을. 하지만 TV만 보면 바보가 되어 버릴지도.

- ↑: 일기예보 – 다음날의 날씨를 알 수 있다
- →: 뉴스프로 – 이번 달의 행사에 대한 이야기를 들을 수 있다
- ←: 날짜에 따라 다르다
- ↓: 목장 라이브 방송 – 목장경영에 도움이 되는 이야기를 들을 수 있다

**날짜별 특별방송**

- ■봄 처음 5일간: 신년 특별방송
- ■겨울 마지막 3일간: 연말 특별방송
- ■일: 장기프로
- ■월: 드라마
- ■화: 요리프로
- ■수: 노래프로
- ■목: 스포츠
- ■금: 로봇 애니메이션
- ■토: 홈쇼핑(증축 전에는 쇼프로)

## 코로보클 부리기

첫 번째 연도 여름부터 코로보클의 도움을 받을 수 있게 됩니다. 가계부를 보면 7명의 상태화면이 나오는데, 하트가 2개 이상이면 일을 시킬 수 있습니다. 시킬 수 있는 일은 작물수확, 밭에 물주기, 가축돌보기의 3가지이며, 2일, 4일, 8일동안 일을 시킬 수 있죠. 1, 2명으로는 거의 도움이 되지 않으므로 밭이 넓다면 모두 물주기로 쓴다거나, 2명은 가축, 5명은 물주기 등으로 효과적인 분배를 해주세요. 계속 일을 시키면 호감도가 떨어져 더이상 일감을 받지 않는데, 그럴 때는 버섯이나 계란, 꽃을 줘서 호감도를 높인 뒤 부려먹으세요. 포켓스테이션을 이용하여 코로보클의 호감도를 높이는 방법이 있다지만 필자는 포켓스테이션이 없네요. 불행히도…



▶이곳에 코로보클이 무데기로 살고 있어요

## 이렇게 플레이 하세요

게임을 쉽게 풀어나가기 위해 계절별로 어떻게 진행해야 할지 필자의 '자기식 계절나기' 입니다. 하지만 이 게임에는 이렇다할 정도가 없으므로 자신만의 농장을 만들고 싶다면 꼭 이방식대로 따라하지 마세요.

### 봄

봄은 역시 한해를 준비하는 계절이라 볼 수 있죠. 게임이 시작되는 첫 번째 봄에는 아무 것도 없는 상태이므로 11×11정도의 앞마당 멀티를 쳐서 밭으로 만든 뒤 바로 씨를 뿌려서 유닛을 아니 작물을 뽑아 내세요. 계절초에는 연속수확이 가능한 오이를 많이 심는 패스트 오이텍을 타는 것이 좋지만, 1년째에는 돈이 없으므로 우선 수확이 매우 빠른 무 러시를 권장합니다. 무는 저글링처럼 가격은 싸지만 금방 만들어지므로(5일) 러시하기엔 가장 좋죠. 감자는 퀸만큼 추천할만하지 못합니다. 초반에는 온천멀티를 쳐서 매일 죽순을 따다 팔아야 나중에 자금란 러시를 막을 수 있습니다. 황무지에는 클립을 깔아서 돌과 나무가지를 모두 없애는 것이 좋습니다. 도끼와 햄머의 레벨을 3까지 업그레이드 해둬야 진행이 편해지죠. 물조리나 낫, 쟁기의 레벨은 한번에 최고레벨까지 올릴 수 있도록 하는 것이 좋아요. 마지막으로 2년째부터는 봄 초에 목초를 잔뜩 심어서 초지를 만들어 두면 겨울까지 걱정없이 지낼 수 있답니다.




### 여름

비가 적게 오기 때문에 방목하기 아주 좋은 시기. 하지만 계절말에 고스트가 나타나 핵을 써서 비닐하우스를 날려버리기 때문에 조심해야 합니다(사실 태풍입니다). 태풍이 불면 비닐하우스뿐만 아니라 울타리도 날아갑니다(핵맞으면 건물두 날아가구 유닛두 날아가자나요). 기르기 좋은 작물은 히드라 같이 끈질기고 던지면 퍽 터지는 토마토. 양파는 가격에비해 시간이 너무 많이 걸린다(울트라 리스크는 비싸기라두 하지). 뮤탈같은 옥수수는 시간이 너무 많이걸려 직접 쓰기엔 적합하지 않지만 닭모이




로 뮤테이션이 가능하기 때문에 온실에서 계속해서 재배하면 편하죠. 숲이나 산에서 채취할 수 있는 것도 없으므로 농작물에 힘을 쏟으세요. 파인애플은 시간이 엄청 오래 걸리지만 비싸게 팔 수 있으므로 재배할 수 있게 되면 꼭 재배해 보도록 하고요. 썰렁하다구요? 알았어요 썰렁한 스타식 공략법은 그만두겠… 싫어요! 내맴이에요.

## 가을

오곡이 무르익는 계절답게 가축보다는 농작물 쪽이 훨씬 이익을 보기 쉽죠. 가장 좋은 작물은 고구마. 성장속도도 빠르고 계속해서 수확할 수 있으며 가격도 쏠쏠하죠. 그러므로 계절 초에 고구마를 많이 심어두세요 거의 드라군 수준의 효율을 볼 수 있어요. 가지의 경우 고구마보다 2~3일 성장이 늦지만 한번 수확한 후에는 속도가 같아지므로 어느 정도 심어두는 것이 좋습니다. 당근은 1회용이지만 무처럼 속도가 빠르므로 계절 중반이후에 많이 심으면 좋아요. 그 외에도 사과나 산포도, 버섯 등을 채취할 수 있으므로 이것을 팔아 미네랄을 축적해 두세요. 음식에도 쓰이므로 냉장고가 있다면 나중을 위해 모아두는 것이 좋죠. 겨울이 되면 모든 농작물의 재배가 불가능해지므로 겨울로 넘어갈 때 60000이상의 돈을 가지고 넘어가야 겨울을 나기 편하답니다. 진짜루요.




## 겨울

기본적으로 모든 농작물의 재배가 불가능합니다. 물론 비닐하우스가 있다면 가능하지만 기껏해야 4종류밖에 재배할 수 없을 뿐더러 책떨어지면 비닐하우스 자체가 날아가 버리므로 농작물 재배에 대한 미련을 버리는 것이 좋아요(겨울엔 눈보라입니다). 자연에서 채집할 수 있는 작물도 없으므로 겨울이 되기 전에 가축을 많이 키워두지 않으면 겨울을 나는데 어려움이 매우 많아지죠. 그나마 다행인 것은 호수가 얼어 가운데 있는 동굴로 들어갈 수 있다는 것입니다. 호수 가운데의 동굴에선 나오는 광석의 기본이 미스릴이기 때문에 바구니를 들고 가면 38개까지 광석을 들고나올 수 있어요. 하지만 광석 자체가 별로 돈이 되지 않기 때문에 얼마 벌 수는 없죠. 그러므로 중요한 광석인 미스릴, 아다만타인, 오리할콘을 구해다 수납장에 넣어두면 나중에 진보된 스트럭쳐를 지을 수 있는 게 아니고 도구를 레벨업하거나 각종 메이커를 만들 수 있게 되죠. 그 외에 겨울에 할 수 있는 것은 자재확보입니다. 밭일을 하지 않으면 거의 시간이 가지 않기 때문에 시간에 구애받지 않고 자재를 확보할 수 있으며 여자에게 줄 선물을 만드는데도 겨울이 가장 적합합니다. 그래도 시간이 남는다면 말이나 개를 길들이는 것도 좋은 방법입니다.




# 그외의 주의사항

### 울타리 치기

자재를 밭에 던지면 울타리를 칠 수 있습니다. 이 울타리 안에 가축들을 키우면 들개가 와도 걱정없이 키울 수 있으므로 매우 효과적. 하지만 태풍이 불거나 눈보라가 몰아치면 울타리가 부서져 버리는 경우가 있으므로 주의하세요.




▲진짜 목장같지 않아요?

### 선물 만들기

오리할콘이 있으면 여자아이에게 주는 선물을 만들 수 있습니다. 선물은 귀걸이, 목걸이, 팔찌의 3가지인데, 대장장이 마음대로 만들어 주므로 항목을 고를 수는 없습니다. 주의할 것은 오리할콘을 들고 이야기하지 말고 가방 안에 넣은 채로 대화한 후 메뉴에서 골라야 한다는 것이죠. 만약 들고 이야기하다가는 오리할콘을 대장장이에게 선물로 줘버리는 불상사가 발생할 수도 있습니다. 이 3가지 특별선물은 경마에서도 티켓으로 교환할 수 있더군요. 이런 선물을 생일선물로 준다면 해당캐릭터는 매우 기뻐하겠죠(단순한 게임이니까요)?

### 동물 번식

큰맘먹고 종자를 사다 소나 양에게 사용해도 임신이 되지 않는 경우가 있죠? 이것은 해당 동물이 임신할 준비가 되지 않았다는 것이에요. 송아지, 병든 소, 금방 출산한 소라든지, 새끼양, 병든양, 털깎인양, 금방 출산한 양 등은 절대 임신이 되지 않으며 아까운 3000만 날리게 됩니다. 그러므로 소나 양에게 임신시킬 때는 신경을 써서 해야해요. 안그러면 돈날려요.

### 가축을 팔기 위해서는?

가축을 팔기 위해서는 양계장이나 요델 목장의 팔다를 선택하면 됩니다. 그러면 목장의 소, 양, 닭 목록이 나오죠. 하지만 반값도 받지 못하는 경우가 허다하므로 웬만하면 애써 키운 가축을 팔지 말아요.

### 들개를 피하기 위해서는?

심심하면 나타나 가축들을 괴롭히는 들개. 가축이 죽는 것도 문제지만 쫓아내느라 시간도

많이 들죠? 이 들개를 막는 방법은 과연 어떤 것이 있을까요? 첫 번째 방법은 가축을 아예 데리고 나오지 않는 것이죠. 가장 확실한 방법입니다(왕추!). 두 번째는 나타났을 때 도끼나 곡괭이 등을 이용해서 쫓아내는 것. 하지만 5초만 있으면 다시 덤벼오므로 별로 효율적이지 못하더군요. 세 번째는 개를 죽어라 훈련시켜 명견을 만드는 방법. 하지만 개를 훈련시키는 데는 엄청난 인내와 시간이 필요합니다(미츠메테 나이트 프리실라 공략보다도 어렵습니다). 네 번째는 울타리를 치는 것. 개가 울타리를 뛰어넘지 못하는 것을 이용하면 되는데, 효율적인지는 잘 모르겠네요. 어쨌든 필자의 의견은 제일 첫 번째 것입니다. 햇빛을 못 본다고 알을 못 낳거나 하는 일도 없으니 웬만하면 밖으로 꺼내지 말아요.

## 꿀벌과 꿀

팔지도 않고 채집도 불가능한 꿀. 과연 이것은 어떻게 구하냐면 간단해요. 우선 주인공의 농장에서 꽃을 재배해야 합니다. 그러면 벌들이 날아드는 이벤트를 보게 되고 그후 사과나무에 벌들이 집을 지을 거예요. 이것을 신나게 조사하다 보면 꿀을 입수할 수 있습니다

## 온천란

온천란은 어떻게 만드는가? 역시 방법은 간단. 온천의 윗 부분에 보면 들어갈 수 있는 틈새가 있는데, 이 틈새로 계란을 던지고, 한 개를 더 던지면 전에 던진 계란이 온천란이 되어 나옵니다. 그러므로 항상 한 개는 온천 안에 남아있는 상태가 되는 것이죠. 어쨌든 보통 계란은 50에 팔 수 있지만 온천란은 100에 팔 수 있으므로 마요네즈메이커가 나오기 전까지는 이 방법을 써서 돈을 모으세요. 온천란을 좋아하는 포프리 공략에도 자주 사용되는 효자상품이죠

# 몇 가지 버그 회피법

제작사에서 발표한 몇 가지 버그 또는 버그 비슷한 것들을 회피하는 법을 찾아보았으니 참고하기 바랍니다.

① 포켓 스테이션에 코로보클을 다운로드 한 후 세이브 하고 코로보클을 다시 게임으로 되돌려 보내고(이 시점에서 포켓스테이션에는 해당 코로보클이 없다), 그 상태에서 일기를 보다를 통해 전의 세이브 파일을 로드하면 코로보클이 포켓 스테이션에도, 게임 속에도 없는 상태가 되어버린다고 합니다. 이럴 때는 게임내의 코로보클과 놀다 커맨드를 골라 해제하면 코로보클이 다시 생기지만 지금까지의 데이터가 지워져 버리므로 조심하랍니다.

② 결혼식 이벤트에서 멈추는 버그. 무조건적이진 않지만 일기를 보다 커맨드로 결혼식 이벤트 데이터를 로드할 경우 그때까지의 플레이 내용이 지워지지 않고 일부남아 동작이 불안정하게 된다고 합니다. 이럴 경우 전원을 끄거나 리셋한 다음 스타트 화면의 계속(つづきから)를 선택하여 로드하면 100% 회피할 수 있다고 하니 걱정하지 않아도 되겠네요. 음… 이것에 대해 필자가 더하자면 필자도 결혼식 때 계속 멈추는 바람에 3일을 날렸습니다. 거의 포기할 무렵 드디어 버그 회피법을 발견. 그것은 결혼식 바로 전날 세이브를 하고, 전원을 끈 뒤 다시 시작하여 스타트하면 버그가 일어나지 않더군요. 그러니 결혼 날짜를 잘 계산해 두었다가 전날 세이브해 두는 게 필요하겠죠. 물론 프로포즈전의 세이브는 지우지 말고요!

③ 임신 중의 소나 양 캐릭터가 깨져 버린다. 겨울에 임신중인 동물을 방목하면 캐릭터가 깨져버림. 막을 수 없는 버그이기 때문에 방목하지 말고 실내에서 키워달라고 부탁하네요.

④ 화면이 어두워진 채로 멈추어 버린다. 해답을 추려보면 자기네들은 '로드시간을 줄이려고 디스크 억세스 횟수를 늘였다. 그 때문에 디스크드라이브가 안 좋으면 멈추는 경우가 있다. 기계를 바꾸든지 AS를 받아라.' 라고 하네요. 그 외에도 이벤트가 중복될 경우 멈추는 일이 일어나므로 프로포즈 전에 꼭 데이터를 세이브 해두라고 하는군요. 참고로 프로포즈한 다음 1주일 후가 결혼식 날이 되는데, 이날이 원래 이벤트 일이면 이벤트가 중복되서 멈추는 일이 발생하나 보네요.

⑤ 개가 사라져 버린다. 개발당시에도 증축시에 개가 사라지는 일이 발생해서 버그를 수정하여 증축 후 개가 초기위치에 오도록 했지만 그래도 사라져 버리는 일이 있다고 하네요. 그리고 개 레이스 당일날 개가 없어지는데, 레이스가 끝난 후에도 돌아오지 않는 경우도 있다고 하니 레이스 전날 세이브 해두시길.

⑥ 볼이 늘어만 간다. 테스트 플레이 중 볼이 없어져 버리는 경우가 발생하여 행상인이 계속해서 볼을 팔도록 수정했답니다. 필자의 경우도 볼이 갑자기 사라져 버리더군요. 어쨌든 그래서 볼을 여러 개 가질 수 있는데, 본래 1개밖에 필요없는 것이기 때문에 2개일 경우 1개를 던지면 사라지도록 만들었다네요.

⑦ 가끔씩 작은 동물계열(무당벌레, 다람쥐, 토끼 등)의 그래픽이 깨져버린다. 가끔씩 그런 일이 발생하는데 프로그램 계산이 틀려서 그렇게 되는 하드웨어와 소프트웨어의 마찰 때문이라고 하네요. 극단으로 말해서 PS에서 GB를 플레이하는 거라나? 무슨 소린지 잘 모르겠는데, 어쨌든. '못 고쳤다. 안 멈추니까 그냥 해라.' 이런 식의 답변이 되어 있군요.

# 보너스! 홍아저씨의 엽기 실험

하하하. 3일 동안 결혼식 버그 회피법을 찾지 못하던 중 본의 아니게 엽기적인 실험을 하게 되었습니다. 그것은 바로! 네 녀석은 언제까지 굶을 수 있느냐! 음.. 벌써 다들 짐작하고 있겠지만 동물들 그냥 놔두면 죽습니다. 그래서 동물마다 얼마나 버틸 수 있는가를 연구(?)해 보았죠. 그 결과는 소 8일, 양 9일, 닭 16일만에 하늘로 떠나더군요. 한번 더 해보니까 그땐 소가 6일만에 죽는 불상사가 일어나더군요. 어쨌든 소가 가장 잘 죽습니다. 그 다음이 양(비슷비슷). 닭은 생각보다 오래 살더군요. 근데 글을 이렇게 쓰고 나니까 동물의 호감도가 관련이 있지 않나 생각되네요. 닭의 경우 하트가 무려 10개에 육박했는데, 소는 2개밖에 없었거든요. 양은 1개. 그러므로 호감도가 높다면 더욱 오래 살수 있을지도 모르겠습니다. 굶겨도 말이죠. 병이 들면 색깔이 누리끼리 해지므로 병들면 당장 약을 사다 먹여서 살리세요. 새로 살려면 돈이 얼만데… 그리고 혹시 '난 네녀석의 공략을 믿을 수 없어! 내가 직접 실험해 볼테다!'라고 생각되는 독자분. 제발 참으세요. 동물들이 죽어 나가면 마을에서의 평판도 떨어지고 여성 캐릭터 호감도도 팍팍 깎입니다.

●장르:화투게임 ●제작사:F.O.G ●발매일:12월 10일 ●발매가:5,800엔

PLAYSTATION

미치노쿠에 피는 사랑의 꽃

# 미치노쿠 온천 사랑 이야기 kai

## [みちのく秘湯戀物語 kai]




| | |
|---|---|
| 그래픽 | ★★★★ |
| 조작감 | ★★★ |
| 스토리 | ★★★★★ |
| 사운드 | ★★★★★ |
| 연출 | ★★★ |
| 소장가치 | ★★★ |

이 게임에서 사용되는 도구는 화투로써, 현재 우리 나라에서는 도박으로 이용되는 물건입니다. 그러니 이 글로 인해 독자들께서 도박에 현혹되지 않도록 각별하게 주의해 주십시오.

공략 ··· 히이로 유이

## 제목의 해설

처음 이 게임을 들어보신 분이나, 게임의 이름은 들어봤어도 그것이 뜻하는 바가 무엇인지 궁금해하시는 분들께 작은 해설을 붙여드리겠다.

| | |
|---|---|
| 미치노쿠(みちのく) | 지명으로서 예전 리쿠젠(陸前), 리쿠츄우(陸中), 무츠(陸奥)의 세 지방을 가리키는 말. 현재는 후쿠시마(福島), 미야기(宮城), 이와테(岩手), 아오모리(青森)의 네 현(縣)을 뜻한다. 넓은 의미로는 이와키(磐城), 이와시로(岩代)의 두 지방도 포함된다고 한다. 위치가 어디인지 알고 싶으신 분은 일본 지도를 펼쳐보시라. |
| 秘湯(ひとう) | 秘湯이란 말하자면 숨겨진 名湯, 즉 유명하진 않지만 정말 좋은 온천을 뜻하는 말이다. |
| 戀物語(こいものがたり) | 말 그대로 사랑 이야기 |
| kai | 「改」라는 한자의 일본식 음독. 이 한자를 모르시는 분은 상용한자 1800자를 다시 공부하시길. |

## What's F.O.G

한때는 그 존재를 아는 사람은 별로 없었으나 지금은 너무나 유명해 진 회사. 일단 왜 회사 이름이 「F.O.G」인지 그들의 홈페이지(www.fog.co.jp/)에 있는 글을 보자.

**◆Full On Games**

게임에 열중하고, 게임에 대해 열심인 것을 뜻합니다. 여기서 말하는 게임이란 플레이어로서, 그리고 만드는 쪽으로서의 양쪽을 가리킵니다. 결국, 플레이어와 제작자의 벽을 없애서 열중할 수 있는 게임을 열심히 만들자, 자신들조차 빠져버리는 소프트를 즐겁게 만들자 라는 염원을 담은 말입니다.

결국 「F.O.G」는 「Full On Games」의 준말이었던 것. 그럼 이 회사가 만든 게임은 무엇일까?

### 미소녀 화투 기행 미치노쿠 온천 사랑 이야기
(美少女花札紀行 みちのく秘湯戀物語)




▲ 플스판 미치노쿠

- 기 종 : 플레이스테이션
- 발매일 : 1997년 8월 7일
- 가 격 : 5800엔

F.O.G의 데뷔작. 그리 크게 관심을 끌지는 못하였다. 그러나 이 게임이 있었으므로 지금의 kai와 F.O.G가 있을 수 있었다.

### 미소녀 화투 기행 미치노쿠 온천 사랑 이야기 Special
(美少女花札紀行 みちのく秘湯戀物語 Special)




▲ 새턴판 미치노쿠

- 기 종 : 세가새턴
- 발매일 : 1997년 12월 11일
- 가 격 : 5800엔

새턴의 18세 이상 권장 등급을 사용하여 플스에서 이식된 게임. 그래서 그런지 플스판보다는 조금 야하다. 정품을 구하기는 현재 하늘의 별따기.

### 구원의 반 (久遠の絆)



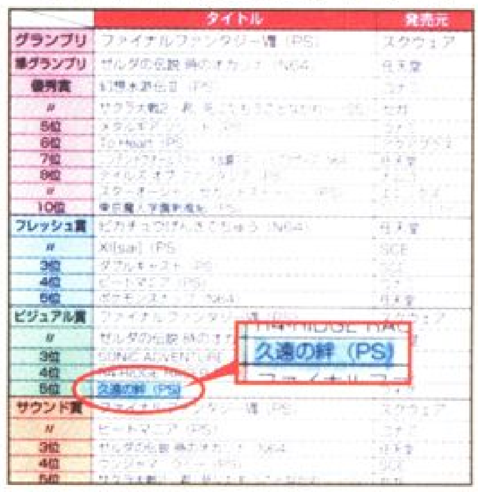

▲ 구원의 반

- 기 종 : 플레이스테이션
- 발매일 : 1998년 12월 3일
- 가 격 : 5800엔

F.O.G를 알리는데 공헌한 최고의 게임. 현재 이 게임을 모르시는 분은 없으리라 본다. 역사를 넘나들며 펼쳐지는 윤회와 감동적인 러브스토리는 아직도 많은 사람들 속에 최고의 비주얼 노벨로 기억되어 있다.

이번에 독자들의 엽서로 집계하는 「제4회 일본 Game of the Year」시상식에서 놀랍게도 「구원의 반」이 비주얼상 5위에 랭크된 적이 있다. 50만개 이상 판매했거나 많은 광고를 때린 대작들이 즐비한 시상식에서, 적은 판매량과 홍보만 가지고 이런 지지를 얻은 게임은 현재 그리 많지 않다.

F.O.G는 현재 플레이스테이션으로 다음 작품인 「풍우래기(風雨來記)」를 제작중이다.




▲ 이것이 「제4회 일본 Game of the Year」 결과이다



## 화투의 유래

이미 우리 나라 국민들 사이에서 빼놓을 수 없는 오락이 되어버린 화투. 한국사람 3사람이 모이면 삼국지(고스톱)이라는 말도 나왔을 정도이다. 도대체 이 카드 게임은 어디서 나온 것이며 어떻게 이루어진 것인가…? 일단 일반인들에게 가장 널리 퍼진 상식은 "화투는 일본 것"이다. 일본인들이 우리 나라를 지배할 때 한국인들 일 못하게 하려고 퍼뜨렸다는 설(필자의 모친 왈)도 있는데 확실한 것은 모르겠고… 일단 일본쪽의 기록을 보자 (일본의 현재 화투를 지칭하는 말은 하나후다(花札)이다).

*하나후다의 역사는 아즈치(安土)·모모야마(桃山) 시대의 「텐쇼우 카루타(天正かるた)」, 에도 시대 초기의 「운순 카루타(ウンスンカルタ)」에서, 에도 시대 중기에 현재 사용되고 있는 하나후다가 만들어 졌다고 합니다.*

- ***http://www.nintendo.co.jp/n09/hana-kabu_games/index.html***

「하나후다의 역사 (花札の歷史)」

*카루타는 도박성이 높아서 사회문제가 발생했기에, 매번 막부의 금지령이 있었다. 그런 와중에도 새로운 카루타가 계속해서 고안되어 나왔고, 곧 하나카루타「花かるた(花札)」가 탄생했다.*



▲ 하나후다(花札)의 원형이라고 알려진 「하나토리아와세카루타(花鳥合わせカルタ)」. 사계의 화조(花鳥)를 배합한 아동용의 교육 도구. 도박 카루타가 전면 금지되었을 때 나타났다



▲ 「하나카루타(花かるた)」「하나아와세(花合わせ)」「무사시노(武藏野)」라 불리던 「하나후다(花札)」. 원래 있던 도박 카루타의 「12종×4장=48장」을 바꿔서 「4종×12장=48장」이 되었다. 일본의 화조풍월(花鳥風月)을 모티브로 한 디자인

*18세기 중후반기, 타누마 오키츠구(田沼意次, 1719~1788, 정치가)가 막부 정권의 실권을 장악했던 시대, 도박 카루타는 공전의 대히트였다. 금지령을 피해서 귀족부터 무사, 서민까지 이것이 유행했다 (타누마에 의해 상업자본과 유착했던 뇌물 정치는 커다란 불평을 샀고, 곧 실각).*

- 중략 -

*1853년, 흑선내항. 상륙한 페리 제독은 개국을 요구 (역자주 : 국사책에도 나왔던 애로우호 사건을 말하는 것이다) 이것을 막부는 다음해에 수락.*
*1868년, 에도 막부 붕괴, 메이지 유신. 메이지 원년, 신정부는 막부에 이어 도박용 카루타(하나후다 포함) 판매를 금지했다.*
*문명 개화에 의해 서양문화의 유입. 이 시기 「서양 카루타 (트럼프)」가 유입되어 인기. 서양에서는 트럼프를 도박에 사용하는 경우엔 죄가 되지만, 오락용이라면 문제 없었다. 메이지 신정부는 이에 따라서, 하나후다까지 매매 금지였던 것을 부자연스럽게 생각해서 1885년 말에 「하나후다(花札)」의 금지령을 해제하고, 발매를 공식적으로 허가했다.*
*이 해금령을 기회로 하나후다는 서민 사이에서 급속도로 퍼져나갔고, 폭발적인 유행을 얻기 시작했다. 또한 1889년에는 금지되었던 카루타마저 금지가 해제되어서 판매가 재개되었다.*
*이 시기에 쿄토의 카루타 제조인 야마우치 후사지로(山內房治郎)가 「닌텐도 카드(任天堂骨牌)」를 창업한다 (역자주 : 이가 바로 현재의 닌텐도를 세운 장본인이다)*

- 후략 -

- ***http://www.geocities.co.jp/Playtown/4007/phy30b.html***

「하나후다와 수난(花札と受難)」

일본쪽의 인터넷 홈페이지에는 하나후다나 카루타의 유래에 대해서 정확히 설명되어 있지 않았다. 그럼 일본보다 더 많은 사람들이 화투를 즐기고 있는 우리 나라쪽의 의견은 어떨까?

*고스톱 망국론이 나돌 정도로 화투는 우리 생활 깊숙이 침투되어 있는데 이는 구한말 시대에 일본에서 전래된 것이다. 화투는 포르투칼 상인들이 카르타(carta)라는 카드 놀이를 전한 데서 유래했다. 일본 말로는 하나후다(花札)라고 하는데 현대 일본인들은 화투 놀이를 별로 하지 않는다. 일본 직장인들이 토요일 밤을 꼬박 새워가면서 하는 도박놀음은 '섰다'나 '고스톱'이 아니라 마작(麻雀)이다.*

- 「일본인과 에로스」 서현섭 지음. 고려원.

*요즘에는 고스톱으로 대표되는 화투 노름이 서민*



▲ 80년 후반, 인기를 구가했던 「오공비리 고스톱」의 원흉인 전직 대통령 전모씨. 참고로 「오공비리」란 오월 초, 팔월 공산, 십이월 비, 이월 매화가 모이면 가장 높은 점수를 얻는 규칙을 말한다

*의 일상에 뿌리내리면서 '국민 오락'이라고 말하는 사람까지 생겨났다. 시간과 장소를 가리지 않고 화투판을 벌이는 것은 이미 오래 전 일이다. 종류만 해도 민화투, 육백, 삼봉, 섰다, 도리짓고땡, 고스톱…, 수도 없이 많다.*
*게다가 화투 노름의 '최고봉'으로 자리잡은 고스톱은 '전두환 고스톱'이니 '삼풍 고스톱'이니 하며 시류에 따라 새롭게 규칙이 만들어지고 있다. 고스톱 가짓수가 워낙 많다 보니 처음 만나 노름을 할 때에는 규칙을 먼저 정해야 할 정도다.*
*이렇게 일상의 '노름 잡기'로 뿌리를 박은 화투는 언제부터 우리들 가까이 다가왔을까. '국민 오락'이라고 말하면서도 이런 의문을 품어 보는 이는 많지 않다. 막연히 일본에서 들어왔을 것이라고 말할 뿐이다. 화투는 일본에서 들어왔다는 게 민속학계의 정설이다. 임진왜란 때 일본인이 가져왔다는 설도 있지만 19세기말 대마도의 일본 상인들이 항구를 통해 조선에 퍼뜨렸다는 설이 유력하다. 이후 일본인이 조선 땅에 거류지를 만들고 이곳에서 일본인들이 화투 노름을 하면서 더욱 확산됐다고 민속학자들은 보고 있다.*
*민속학자들은 화투의 전래 시기보다는 화투 노름이 일제시대 급속도로 확산됐다는 점에 더욱 주목한다. 일제시대 들어 각계각층으로 급격하게 전파된 데에는 일제의 식민지 지배 정책과 관련이 있을 것이라고 보고 있는 것이다.*
*재야에서 의·식·주 등에 남아 있는 일제 잔재를 연구해 온 서석규(64)씨는 "일제 침략기를 산 노인들한테 '일본에 간 한국인들에게 화투 20~30목을 선물로 줘 고향에 가져왔다'는 이야기를 자*



▲ 95년 6월, 아픈 상처로 남아있는 S백화점 붕괴 사건. 시월 풍이 3장 모이면 패를 나눠준 사람은 부실 공사의 책임을 지고 모든 사람에게 돈을 나눠주는 규칙. 정말 기가 막히지 않을 수 없다

주 들었다"고 말했다.

나라 잃은 백성의 저항 의식을 막기 위해 화투를 보급했으며, '조선의 몸과 정신'을 노름판에서 탕진하도록 한 일제의 의도가 숨어 있다는 것이다.

그러다 보니 당시 화투 노름을 경계했다는 일화도 전해 내려오고 있다. 조선조 마지막 왕인 순종은 창덕궁 궁녀들이 소일거리로 화투를 치는 것을 보고 '망국 놀이'를 한다고 갈기갈기 화투장을 찢어 던져 버렸다는 일화도 있다. 서씨 자신도 그런 경험을 갖고 있다고 한다. 충청북도 영동에서 살았는데 동네에서 화투 노름을 했다고 알려진 사람들을 할아버지가 불러모아 "왜놈 노름까지 하느냐"고 꾸짖고 화투장을 불태우는 장면을 여러 번 봤다는 것이다. 패가망신으로 이어지기 십상인 도박에 대한 경계라고도 볼 수 있지만 화투가 일본에서 들어왔기 때문에 일제시대 의식 있는 사람들은 더욱 경계했다고 볼 수도 있다. 일제는 1945년 항복과 함께 이 땅을 떠났다. 그러나 일제가 뿌려놓은 화투 노름은 일제와 함께 물러가지 않았다. 일본에서 새롭게 개발된 화투 노름이 들어와 '각광'을 받았다. 고스톱에 대표적인 경우다. 50년대 일본에서 개발돼 70년대 초에 이 땅에 들어온 것으로 추정되는 고스톱은 '설사' '쇼당' '독박' 등 언제 상황이 뒤바뀔지 모르는 규칙에 힘입어 노름잡기 판을 석권했다. 일제가 식민지 시대 '저항의식'을 마비시키기 위해 화투를 의도적으로 전파시켰다는 설이 사실이라면 셋만 모이면 고스톱을 친다는 우리의 모습은 일제의 애초 의도가 완벽하게 실현됐다고 말해도 지나치지 않을 것 같다.

-「한겨레 신문(97. 8. 18)」 황상철 기자

역시 우리 나라에서도 화투를 그리 좋은 시선으로 바라볼 수 없으리라. 정말 우리 나라만큼 화투를 많이 즐기는 곳도 없으려니와, 세계 역사상에서 볼 수 없는 초공극의 뒤집어씌우기 도박인 '고스톱'이나, 1분도 안되어 한판이 끝나는 '섰다'에 빠져서 헤어나오지 못해, 집과 자가용을 잃어버리고 마누라와 자식은 집을 나가며 심지어 자살까지 하는 추태를 보인 것도 어제오늘의 일이 아니다. 여러분도 아차하는 순간에 도박의 길로 빠져서 인생을 낭비하지 마시고, 이 글을 읽고 화투를 단순한「놀이」로 즐겨주셨으면 할 따름이다.

이 유래에 대해서 다른 의견을 제시한 사람도 있는데, 자칭 화투 박사라는 韓松 정영모 씨의 얘기를 들어보자.

방송 매체로 '화투'를 진지하게 다룬 최근의 프로에「한국 속의 일본 대중문화·4천만의 그림책 화투」라는 것이 있었다. MBC-TV가 5년 전 방영한 것으로 기억하는 이 프로는 일본까지 달려가 화투의 뿌리를 확인하려는 열의를 보였다. 그러나「한국 화투」와「日本 하나후다」의 근본적 차이를 모르고 기획한 것으로 판단되는「한국 속의 일본 대중문화·4천만의 그림책 화투」는 특별한 내용을 보여주지 못한다. 모처럼의 특별 기획 프로는 "화투가 일본에서 전래되었다"고 생각하게 만드는 또 하나의 계기만 심고 말았다.

- 중략 -

「신선이 남긴 동양화」는 병자년 정초를 맞아 중대 성명을 발표한다.

"하나후다는 결코 〈20세기 화투〉의 원본이 아니다. 하나후다는 일종의 그림카드로 한반도의 화풍을 따라 전설의「신선이 남긴 동양화」를 흉내낸 것에 지나지 않는다.

- 중략 -

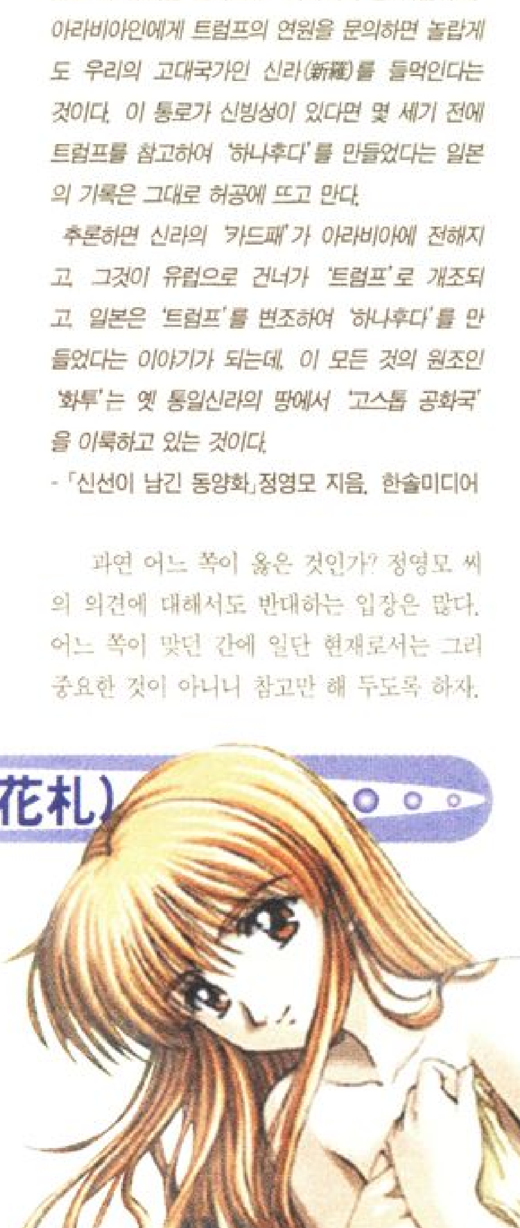
화투 문제로 외솔(필자주 : 외솔 최현배 선생)의 장손인 최동식 씨와 통화를 하게 되었다. 현재 고려대 교수로 재직하고 있는 최동식 씨는 10년 전의 기사에 관한 이야기를 나누다가 '트럼프'에 관한 일련의 정보를 들려 주었다. 유럽인들에게 '트럼프'의 유래를 물어보면 '아라비아'를 거론하고, 아라비아인에게 트럼프의 연원을 문의하면 놀랍게도 우리의 고대국가인 신라(新羅)를 들먹인다는 것이다. 이 통로가 신빙성이 있다면 몇 세기 전에 트럼프를 참고하여 '하나후다'를 만들었다는 일본의 기록은 그대로 허공에 뜨고 만다.

추론하면 신라의 '카드패'가 아라비아에 전해지고, 그것이 유럽으로 건너가 '트럼프'로 개조되고, 일본은 '트럼프'를 번조하여 '하나후다'를 만들었다는 이야기가 되는데, 이 모든 것의 원조인 '화투'는 옛 통일신라의 땅에서 '고스톱 공화국'을 이룩하고 있는 것이다.

-「신선이 남긴 동양화」정영모 지음, 한솔미디어

과연 어느 쪽이 옳은 것인가? 정영모 씨의 의견에 대해서도 반대하는 입장은 많다. 어느 쪽이 맞던 간에 일단 현재로서는 그리 중요한 것이 아니니 참고만 해 두도록 하자.

## 화투(花鬪)와 하나후다(花札)



우리나라의 화투(花鬪), 일본의 하나후다(花札). 기본적인 패는 동일하다.

1월부터 12월까지 12종의 패가 있으며, 하나의 패는 4장으로 이루어져 있다.

다른 점이 있다면 붉은 동그라미 안에 "光"자가 하나후다에는 없다는 것. 그리고 화투의 "청단" 글자는 하나후다에 없다. 띠도 청색이 아니고 남색에 가깝다. 또한 우리나라에 있는 쌍피도 없다.

마지막으로 화투는 11월이 오동(梧)이고 12월이 비라는 것이 보편화되어 있는 반면, 하나후다는 11월이 柳, 즉 비이고 12월이 桐인 오동이다. 자세한 것은 몇 번 치다 보면 알게 될 것이다.

# 하나후다의 룰

이제 화투에 대해서 어느 정도 공부를 했으니 룰에 대해 이야기해 보자. 본 게임의 룰은 "코이코이(こいこい)"와 "하나아와세(花合わせ)"의 두 종류가 있다. 이 두 가지 게임에 있어 기초적인 룰을 먼저 공개하겠다. 단, 많은 한가지 게임에도 지방마다 다른 룰이 존재하기 때문에 여기서는 이 게임의 룰을 따르기로 하겠다. 참고로 우리 나라 화투의 "光"카드를 20점 카드, 멍텅구리 카드를 10점 카드, 단 카드를 띠 카드, 피 카드를 찌꺼기 카드라고 지칭한다. 그리고 언제든지 화투 대전 중에 ×버튼을 누르면 룰, 용어, 족보의 설명에 대해 볼 수 있다.

## 1. 코이코이(こいこい)

### ★ 게임의 개요에 대해서

게임 '코이코이'는 상대보다 빨리 족보를 완성시키는 것이 목적. 하나의 족보가 완성되면, 그것으로 승부를 끝내든지, 그렇지 않으면 더 강한 족보를 노려서 '코이코이'를 선언해서 경기를 속행할까를 선택한다 (쉽게 말해 우리 나라의 고스톱과 비슷하다).

### ★ 게임의 진행에 대해서

선이 4장을 나눠주고 4장을 까는 식으로 2번에 걸쳐서 8장씩 분배한다. 남은 패는 쌓아서, 판에 둔다. 게임은 선에서부터 시작되어, 일단 손에 든 패를 한 장 내고, 쌓아둔 패를 넘긴다. 맞는 패가 있으면 그 패도 가져온다. 말도 같은 식으로 해서 이것을 반복한다.

### ★「코이코이」의 선언

족보가 완성하면 「코이코이」를 할까 하지 않을까를 선택한다. 만들어진 족보로 충분하면 「승부」라고 선언해서, 상대에게서 소정의 점수를 받아 게임을 종료한다. 다른 족보를 노릴 경우에는 「코이코이」라고 선언하고 경기를 속행한다 (고스톱의 고와 다른 점은 원고 했다고 +1점, 투고 +2점, 쓰리고 ×2점 같은 무식한 점수 계산은 없다는 것이다).

### ★「코이코이」의 특징

「코이코이」고 선언한 뒤에 상대가 족보를 만들면 지게 된다. 코이코이를 선언하는 타이밍이 승패를 크게 좌우한다. 손에 쥔 패가 다 떨어질 때까지 족보가 나오지 않으면 선이 3점을 받고 이기는데 이것을 「친권(親權)」이라고 한다 (피박이고, 광박이고, 뻑이고, 첫 뻑은 5점이고, 세 번째 뻑은 나고, 흔들고, 폭탄이고, 뻑난 카드 먹으면 피 하나씩 주고, 고도리고, 육도리고, 오공비리고, 삼풍이고 전~~혀 없으니 안심하고 치자. 무엇보다 고스톱과 다른 점은 3점 나온다고 해서 나는 것이 아니고 1점이라도 날 수 있다는 것이다. 돈을 가지고 하는 것이 아니라 점수를 따는 것임을 명심하자).

### ★「코이코이」의 필승법

1. *단순히 맞는 패를 치는 것이 아니고, 족보에 관계 있는 패를 의식적으로 치는 것이 승리에의 지름길이 된다.*
2. *상대가 족보를 완성시키려 할 때에는 자기 족보의 대소는 신경 쓰지 말고 가능한 한 빨리 날 수 있는 족보로 바꿀 필요가 있다.*
3. *정확한 상황판단과 심리를 잘 읽는 것이 승리의 지름길이 되겠죠.*

### ★ 족보 일람

이 부분이 고스톱과 상당히 다르니 잘 생각해서 게임을 진행시키자. 예를 보고 싶으면 게임중에 ×버튼을 누르자.

**1 오광(五光) : 15점**
*말이 필요 없다. 20점 카드 5개. 겐쥬로의 초필살기로도 사용된다.*

**2 사광(四光) : 10점**
*20점 카드 4개. 참고로 비광이 들어있는 사광은 8점이다.*

**3 삼광(三光) : 6점**
*비 이외의 20점 카드 3장.*

**4 청단(靑短) : 6점**
*목단, 국화, 풍에 있는 3개의 청단을 모은 것. 고스톱의 청단과 동일하다.*

**5 적단(赤短) : 6점**
*솔, 매화, 사쿠라에 있는 3개의 홍단을 모은 것. 고스톱의 홍단과 동일하다.*

**6 저록접(猪鹿蝶) : 5점**
*적흑싸리 10점 멧돼지, 단풍 10점 사슴, 목단 10점 나비를 말하는 것이며, 읽기로는 "いのしかちょう"라고 읽는다.*

**7 달놀이(月見) : 3점**
*공산광과 국화의 10점 2개를 모은 것*

**8 꽃놀이 (花見) : 3점**
*사쿠라광과 국화의 10점 2개를 모은 것*

**9 종자(タネ) : 1점**
*고스톱의 멍텅구리 패와 동일. 10점 카드 5장부터 1점. 10점 카드 1장 늘어날수록 1점 플러스*

**10 단(タン) : 1점**
*고스톱의 단 패와 동일. 띠 카드 5장부터 1점. 띠 카드 1장 늘어날수록 1점 플러스*

**11 찌꺼기(カス) : 1점**
*고스톱의 껍데기 패와 동일. 피 카드 10장부터 1점. 껍데기 카드 1장 늘어날수록 1점 플러스*

## 2. 하나아와세(花合わせ)

### ★ 게임의 개요에 대해서

흔히 「바캇하네」 라고도 불리는, 대중적인 인기로 치자면 최고인 것이 이 「하나아와세」입니다. 게임 그 자체가 단순해서, 별로 기억할 것이 많지 않은 것이 매력입니다.

### ★ 게임의 진행에 대해서

게임 「하나아와세」는 세 사람이 합니다. 손에 7매를 들고, 바닥에 6매를 깔고 남은 것은 쌓아 둡니다. 선을 결정하고 나서, 그 선에서부터 오른쪽으로 돌면서 게임을 진행해서, 손에 든 패를 한 장씩 내고서 쌓아둔 패를 뒤집습니다. 맞는 패가 있으면 그 패도 가져옵니다. 이것을 판에 패가 없어질 때까지 선에서 말까지 행합니다.

### ★ 게임의 승패에 대해서

승패는 먹은 패의 점수와 족보의 점수값으로 채점을 해서, 최종적인 득실 점수차로 점수가 가장 많은 쪽이 이기게 됩니다. 누구 한 사람이 후케(フケ)인 경우에는 무승부로서 계산하지 않습니다.

### ★ 점수 계산에 대해서

계산은 각자가 게임을 해서 먹은 패의 합계로 합니다. 각 패의 점수를 보면 상패(광)는 20점, 종자패(멍텅구리)는 10점, 단패(단)는 5점, 찌꺼기패(피)는 1점이 됩니다. 먹은 패 중에 족보가 있는 경우에 다른 두 사람에게서 소정의 점수를 받습니다. 족보가 있는 사람은 모두 이렇게 계산을 합니다. 그리고 기준점인 88점을 뺀 점수가 최종득실점이 됩니다.

### ★ 「하나아와세」 필승법

1. *손에 든 패를 보고 족보를 노릴 만 할 때에는 광이라도 아낌없이 버릴 수 있어야 합니다.*
2. *상대가 가져가는 패를 잘 보고 족보가 완성되려고 할 때는 그 족보패와 함께 자폭*

*할 정도의 각오는 해 둡시다.*

*3. 말의 성질(기다리면 결국 패가 오게 되는 것)을 활용합시다.*

*4. 화패(化札:비의 쌍피)의 사용법이 승부의 갈림길이 될 것입니다.*

### ★ 족보

**1** 오광 (五光) : 200점

*광 5개. 더 이상 무슨 설명이 필요하리오.*

**2** 사광 (四光) : 60점

*비광을 제외한 광 4개를 모은 것. 역시 강력하다.*

**3** 청단 (青短) : 40점

*코이코이와 동일.*

**4** 홍단 (赤短) : 40점

*코이코이와 동일.*

**5** 칠단 (七短) : 40점

*비에 있는 단 이외의 단을 7개 모은 것. 비만 제외하면 어떤 단이라도 상관없다. 청단, 홍단, 초단과 겹치기도 가능.*

**6** 육단 (六短) : 30점

*비에 있는 단 이외에 단을 6개 모은 것. 위의 칠단과 이하동문.*

**7** 한잔 걸침 (のみ) : 30점

*공산광, 사쿠라광, 국화의 10점(국자) 3개를 모은 것. 달놀이나 꽃놀이와 겹치지 않는다.*

**8** 표관원 (表菅原) : 20점

*솔광, 사쿠라광, 매화의 10점(파랑새) 3개를 모은 것*

**9** 저록접 (猪鹿蝶) : 20점

*코이코이와 동일.*

**10** 송동공산 (松桐坊主) : 20점

*솔광, 오동광, 공산광 3개를 모은 것*

**11** 달놀이 (月見) : 20점

*공산광과 국화의 10점 2개를 모은 것*

**12** 꽃놀이 (花見) : 20점

*사쿠라광과 국화의 10점 2개를 모은 것*

**13** 초단 (くさ) : 20점

*흑싸리, 난초, 적흑싸리에 있는 3개의 초단을 모은 것*

**14** 등나무섬 (藤島) : 20점

*흑싸리패 4개를 모두 모은 것*

**15** 오동나무섬 (桐島) : 20점

*오동패 4개를 모두 모은 것*

**16** 비의 섬 (雨島) : 20점

*비패 4개를 모두 모은 것. 비쌍피와 관련이 있으니 아래의 용어설명 참조*

## 3. 공통 : 용어설명

### ★ 맡기기 (あずける)

*적절한 우리말 : 겐세이*

상대가 족보를 완성하려 할 때 그 패를 가져가서 상대를 방해하는 것입니다. 이것은 승리를 위한 전술이고, 비겁한 수단이 아닙니다.

### ★ 비의 섬 (雨島)

*적절한 우리말 : 없음*

이 게임에서 사용할 수 있는 룰은 다음과 같습니다.

*1. 비쌍피를 화패로 하고 비의 섬은 족보로 쓰지 않는다.*

*2. 비쌍피를 화패로 하지 않고 비의 섬을 20점 족보로 쓴다*

*3. 비쌍피를 화패로 하고 비의 섬은 나가리(役流し)로 해서 전원의 기본 점수만 계산한다.*

### ★ 던져주기 (入れ手)

*적절한 우리말 : 쇼당*

어떤 사람이 족보를 만드는 것을 방해하기 위해서 그림자패를 던져 줘서 다른 사람이 가져가도록 하는 것을 말합니다. 하지만 두 사람이 짜고 하는 것이라면 반칙이 됩니다.

### ★ 쳐올리기 (打ち上げ)

*적절한 우리말 : 없음*

말로 있는 사람이 가능한 한 패를 최후까지 가지고 있으면 자기 것이 되지만, 족보나 상대와의 균형 때문에 그 패를 내버리고 마는 것을 말합니다.

### ★ 맞추기 (打ち　て)

*적절한 우리말 : 쩜쨍이*

다음에 나올 패를 예상해서 낸 패를 그대로 쌓인 패를 넘겨서 맞추는 것을 말합니다.

### ★ 무승부 (打ち分れ)

*적절한 우리말 : 나가리*

서로 족보를 만드는 것을 방해하다가 마지막까지 서로 나지 못하는 경우를 말합니다.

### ★ 일으키기 (起こす)

*적절한 우리말 : 없음*

자기가 바라고 있던 패를 넘겨서 맞춘 것을 말합니다.

### ★ 눌려진 패 (押さえ札)

*적절한 우리말 : 없음*

상대가 나는 것을 방해하기 위해서 마지막까지 판에 내놓지 않는 패를 말합니다.

### ★ 선물 (おみやげ)

*적절한 우리말 : 없음*

마지막에 선이 광같은 좋은 패를 버릴 수 밖에 없게 되어 말이 그것을 가져 가는 것을 말합니다.

### ★ 그림자패 (影札)

*적절한 우리말 : 없음*

광이나 족보에 필요한 패 등을 가져갈 수 있는 피를 말합니다.

### ★ 머리 (かぶり)

*적절한 우리말 : 없음*

바닥에 깔린 패와 손에 든 패를 쳐서 높은 점수를 얻는 것을 말합니다. 예를 들면 손에 있는 멍텅구리로 바닥의 광을 쳐서 가져 오는 것을 말합니다.

### ★ 부수기 (こわす)

*적절한 우리말 : 겐세이*

상대가 날려고 할 때 족보 완성을 방해하는 것을 말합니다. '족보는 한사람이 만들고, 두사람이 부수는 것' 이라는 말도 있군요.

### ★ 상패 (上札)

*적절한 우리말 : 광*

20점 패를 말합니다 (즉 우리 나라의 광)

### ★ 이어나오기 (尻引く)

*적절한 우리말 : 뻑…일텐데*

바닥에 있는 패를 치고 한 장 뒤집자 또 같은 패가 나온 것을 말합니다 (우리 나라의 고스톱에서는 이렇게 되면 뻑 또는 X다라고 해서 판이 커지는 원인이 되지만… 일본 화투엔 이런 것이 없다)

### ★ 잡기 (つかみ)

*적절한 우리말 : 없음*

손에 든 패에 족보를 할 수 있는 패를 모두 들고 있는 것을 말합니다 (이래도 못 나는 경우가 많다)

### ★ 족보 (出来役)

*적절한 우리말 : 족보*

먹어 온 패의 조합으로 날 수 있는 패를 말합니다.

### ★ 막힘 (手づまり)

*적절한 우리말 : 굶었다! …는 아니겠군*

바닥에 깔린 것 중에 먹을 패가 없어서 손에 든 패를 버리지 않으면 안되는 상황을 말합니다.

**★ 수패 (手札)**
*적절한 우리말 : 손에 쥔 패*
처음에 선이 나눠준 패를 말합니다.

**★ 건네기 (手渡し)**
*적절한 우리말 : 없음*
족보가 되는 패를 들고 있었지만 쓰지 못하고 상대에게 빼앗겨 버리는 것을 말합니다.

**★ 뽑아내기 (取り出し)**
*적절한 우리말 : 없음*
게임 개시 후에 처음으로 먹어오는 패를 말합니다.

**★ 나메 (なめ)**
*적절한 우리말 : 없음*
쌓여 있는 패의 가장 아래에 있는 패를 말합니다. 참고로 아래에서 두 번째 패를 중나메(中なめ)라고 합니다.

**★ 화패 (化札)**
*적절한 우리말 : 쪼카 (조커가 아니다!)*
다른 패의 대용으로 어떤 패든지 칠 수 있는 패를 말합니다. 이 게임에서는 비의 쌍피를 화패로서 사용합니다.

**★ 반돈 (半ドン)**
*적절한 우리말 : 야, 잠깐 쉴까?*
6회전승부를 말합니다.

**★ 비키 (ビキ)**
*적절한 우리말 : 말, 꼴찌*
코이코이에서는 자(子)를 말하고, 하나아와세에서는 선 왼쪽에 앉은 사람을 말합니다. 또한 오른쪽에 앉은 사람을 동이(胴二)라고 합니다 (일본에서는 보통 게임에서 가장 먼저 하는 사람을 친(親), 가장 마지막에 하는 사람을 자(子)라 부른다. 알고 있듯 우리 나라에서는 선, 말이라고 보통 부른다)

**★ 후케 (フケ)**
*적절한 우리말 : 나가리*
하나아와세의 경우에 가져간 패가 20점 이하가 될 때를 말합니다. 이 경우에는 무승부가 됩니다 (너무 못하는 것도 실력이라 그건가…?)

**★ 후무 (ふむ)**
*적절한 우리말 : 없음*
판에 깔리거나 다른 사람이 낸 패를 곧바로 가져가는 것을 말합니다.

**★ 족보값 (役代)**
*적절한 우리말 : 없음*
각각의 족보에 상정된 소정의 점수를 말합니다.

**★ 족보패 (役札)**
*적절한 우리말 : 없음*
족보를 구성하는 특정의 패를 말합니다.

**★ 미츠 (ミツ)**
*적절한 우리말 : 없음*
3사람이서 하는 게임을 말합니다 (뭐 이런 설명이 다 있어…?)

**★ 리치 (リーチ目)**
*적절한 우리말 : 없음*
특정한 패가 하나 더 나오면 족보로 날 수 있는 상태를 말합니다.

**★ 친권 (親權)**
*적절한 우리말 : 없음*
코이코이에서 손에 쥔 패가 다 떨어졌을 경우 선이 이기는 경우. 점수는 3점이다.

**★ 도봉 (ドボン)**
*적절한 우리말 : 없음*
코이코이에서 어느 한쪽의 점수가 마이너스가 되면 그 사람이 지면서 끝나는 것.



## 처음 게임에 들어가서...

서론이 너무 길었다. 이제 본 게임에 집중하도록 하자. 솔직히 룰을 설명하면 더 이상 분석할 것은 없지만, 그래도 몇 가지 이야기를 실어 보았다.

### 1. kai가 전편에 비해 달라진 점

일단 이 게임은 97년에 발매되었던 「미소녀 화투 기행 미치노쿠 온천 사랑 이야기」를 기본으로 하고 있다. 그러나 말 그대로 改(kai)한 점이 있어서 더욱 재미있게 즐길 수 있을 것이다. 그럼 그 개량점을 살펴보자.

- 스토리 모드의 통산 회화시의 여성 캐릭터 표정 패턴의 증가
- 촬영시의 그래픽 추가
- 엔딩의 추가
- 앨범 모드의 변경, 축소된 CG 그래픽을 보는 데서 보고싶은 CG를 선택하는 방식으로 변경
- 한 장씩 열람에서 축소된 사진을 선택하는 스타일로
- 프리 대전 모드
- 대전 성적을 캐릭터별 · 대전 형식별로 보존, 등 많은 어레인지가 가해 졌다.

### 2. 컨트롤키 조작

START버튼 : 게임을 시작한다
○버튼 : 대사 넘김, 결정, 화투 게임 시 화투패 결정
×버튼 : 대사 스킵, 취소, 화투 게임 시 윈도우 부르기

### 3. 타이틀 화면



▲ 타이틀 화면

시작하면 타이틀 화면에 3가지 모드가 뜬다.

**★ 스토리 모드 (ストーリーモード)**
말 그대로 스토리를 즐기는 모드. 이쪽으로 들어가면 처음부터(はじめから)와 이어서(つづきから)를 선택할 수 있다.

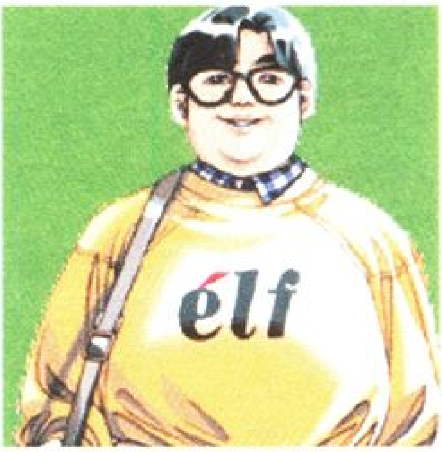
**★ 프리 대전 (フリー對戰)**
화투 게임을 즐길 수 있는 모드. 스토리 모드에서 하는 「코이코이(こいこい)」와 「하나아와세(花合わせ)」란 화투 게임을 즐길 수 있다. 또한 「대전성적(對戰成績)」도 볼 수 있다.

**★ 앨범 모드 (アルバムモード)**
지금까지 찍은 사진들을 볼 수 있다. 여행에서 남는 건 사진밖에 없다는 말이 딱 맞는 듯.

### 4. 도대체 어떤 이야기길래?

카메라맨 지망 대학생 「아마쿠사 유우야

(天草遊也)」는 화투 화조풍월(花鳥風月)류의 종가인 아버지로부터, 대학시절 카메라맨으로서 실적을 남긴다면 스스로의 길을 걸어도 좋다는 편지를 받는다. 그 조건을 만족시키기 위해 동북으로 촬영 여행을 나간 도중에 토키코와 만난다. 사진의 모델을 부탁한 토키코와 함께 유우야는 동북의 각지를 여행하면서 여러 가지 사건과 만나게 된다.



▲ 카메라맨 지망이면 이 정도쯤 될지도?

## 5. 캐릭터 소개

**◆이 게임에 등장하는 캐릭터◆**

### 사토우 토키코 (佐藤朱鷺子)



본 게임의 히로인. 주인공 유우야가 사진 여행 도중 츄손지에서 처음 만난 후, 모델이 되어준다. 같이 다니면서 점점 서로에게 호감을 가지게 되지만, 그녀에겐 말할 수 없는 비밀이…

### 토도 아에리 (刀堂愛繪理)



카쿠노다테에서 만난 여고생. 활발한 성격으로 카쿠노다테엔 남자친구를 만나러 왔으며, 잠시 모델이 되어 주기도 한다. 하지만 어떤 사건으로 인해 남자친구와 틀어지게 되는데…

### 미스미 사에코 (三角冴子)



제니타메 카네조우란 사람의 비서. 처음엔 토키코를 쫓아다니지만, 나중엔 주인공과 토키코를 도와준다.

### 모리오카 유미 (森岡由美)



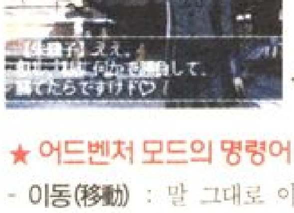
오소레산에서 만난 소녀. 자신이 사랑했던 사람이 암으로 죽자, 그의 꿈을 대신 이루어 주겠다고 마음먹은 굳은 의지의 아가씨.

## 6. 게임의 플레이 방법

이 게임은 2가지 모드가 존재한다.

### ★ 어드벤처 모드

게임의 스토리를 진행시키는 모드. 대부분의 사건은 여기서 일어난다. 관광지를 돌아다니면서 사진을 찍는 것이 목적으로, 여성들과 화투 대결을 펼쳐서 딴 점수로 사진을 찍자. 하나의 배경에 하나의 사진밖에 찍을 수 없는 것은 아니므로, 아까 찍었던 배경이라도 계속 「촬영(撮影)」을 요청해 보자. 찍은 사진은 앨범 모드에 기록된다. 하나의 관광지를 모두 돌아다녔으면 여관에서 쉰 다음, 이튿날 다른 관광지로 이동한다.


◀ 어드벤처 모드

### ★ 어드벤처 모드의 명령어

- **이동(移動)** : 말 그대로 이동 명령어. 선택하면 갈 수 있는 곳에 화살표 방향이 나오는데 십자키로 갈 방향을 선택하자. 되도록 많은 곳을 돌아다니면서 많은 사진을 찍는 것이 중요.
- **촬영(撮影)** : 이 명령어를 선택하면 그 배경에서 여성을 모델로 사진을 찍는다. 촬영권리를 획득하려면 승부에서 이겨라!
- **승부(勝負)** : 촬영할 수 있는 권리는 한정되어 있다. 그 권리를 획득하기 위해선 화투로 여성과 승부를 내야한다. 촬영권리는 점수로 내는데, 질 경우는 얻지 못한다. 높은 점수를 얻을수록 많이 찍을 수 있다. 코이코이의 사진 수는 「(내가 얻은 점수-상대편 점수)÷3+1」로 정한다. 여기서 소수점 이하의 수는 제외한다. 즉, 내가 37점이고 상대편이 3점이라면, (37-3)÷3+1=12. 12장의 촬영권리를 얻게 된다. 하나아와세는 「내가 얻은 점수÷30+1」로서, 물론 소수점 이하는 제외한다. 만일 내가 182점으로 났다면, 182÷30+1=7로 7장을 촬영할 수 있다.
- **수첩(手帳)** : 들어가면 〈수첩에 기록(記帳)〉, 〈촬영기록(撮影記錄)〉, 〈대전성적(對戰成績)〉, 〈게임으로 돌아간다(ゲームに戻る)〉, 〈게임종료(ゲーム終了)〉의 4가지 선택지가 나오는데 세이브를 하려면 〈수첩에 기록(記帳)〉을 선택하자.
- **여관으로(宿へ)** : 하루 관광이 다 끝났을 때 나오는 명령어. 여관으로 GO!

### ★ 대전 모드

화투로 대전하는 모드. 언제든지 「승부」 명령어를 선택하면 대전 모드에 들어갈 수 있다. 촬영권리가 다 떨어지면 대전을 해서 권리를 획득하도록 하자. 되도록 높은 점수로 이기는 것이 좋다. 단, 캐릭터마다 대전방식이 다르기 때문에 주의하도록 하자. 보통 사에코와의 승부는 맞는 카드 표시가 나타나지 않고, 반돈(半ドン) 형식이 아니라 7본 선취(7번을 먼저 이기는 쪽이 승리) 형식이다. 또한 유미는 토키코와 같이 다니기 때문에 하나아와세로 승부를 한다. 그리고 마지막 승부인 제니타메와의 승부는 12회전이다 (그런데 생각해 보니 정말 너무한다. 관광지나 온천까지 와서 화투판을 벌이는 꼴이라니, 마치 관광나온 한국인 아저씨 아줌마들의 추태를 보는 것 같다)



▲ 대전 모드

## 프롤로그

**아마쿠사 유우야(天草遊也)에게.**

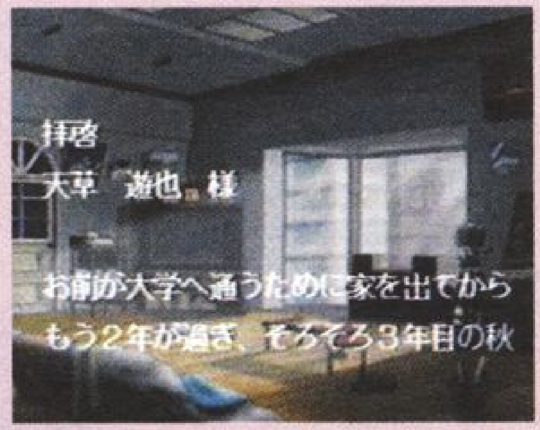
네가 대학에 다니기 위해 집을 나선지 벌써 2년이 지나고, 슬슬 3년째 가을을 맞이하고 있다. 아버지가 쓰는 편지도 이것으로 몇 통 째가 될까… 네가 집을 나가서 토쿄의 대학에 다니고 싶다고 말했을 때, 나와 약속한 것을 기억하고 있겠지?

우리는 대대로 이어져 온 화투 유파 사범의 집안이다. 당연, 너도 아마쿠사가의 장남으로서 우리 집안을 잇는 사람이 되지 않으면 안되고, 너의 재능은 아버지 이상이라고 생각하고 있다. 사진가의 길을 걷고 싶다고 말한 너의 부탁을 들어서, 재학 중에 사진으로 뭔가 공적을 남긴다면 좋아하는 길을 걷는 것을 허락한다고 말한 나의 약속으로부터, 벌써 2년이 지났다…

이후 네게서 아무런 연락도 없었지만, 지기 싫어하는 네가 자기가 직접 이 아버지에게 뭔가 부탁하는 일은 없겠지. 단지 이상과 현실의 차이는 심한 것… 아버지는 네가 어떤 일이든 간에 자기 혼자서 책임지려고 하는 성격이 걱정이다. 만약 집안을 이을 결심이 선다면 졸업하지 않더라도 돌아와라. 다음 아마쿠사가의 당주 자리는 널 위해 비워 두마.

아버지로부터…

**추신 :** 어머니가 네가 전해 달라고 하시면서 돈을 동봉하여 보내셨다. 금년 정월에는 얼굴을 볼 수 있게 돌아오너라.



▲ 아버지의 편지

## 이와테현 이치노세키시 히라이즈미정 (岩手縣一關市平泉町)


▲ 히라이즈미의 명물 츄손지

### ★ 관광지

**▶츄손지(中尊寺)** : 츄손지는 천태종의 동북 대본산이며, 전해지는 말에 의하면 가죠(嘉祥)3년(850년)에 천태종의 고승에 의해 세워졌다고 한다. 12세기초에 이 지방의 실권자였던 후지와라 키요히라(藤原清衡)가 12년에 걸친 동북지방의 긴 전란에서 죽은 사람들의 혼을 위로하기 위해 많은 탑을 세웠다. 안타깝게도 14세기에 화재로 인해 많은 탑들이 타버렸지만, 지금도 금색당을 비롯한 3천여점의 국보와 중요 문화재가 남아있어, 동일본 제일의 헤이안(平安)시대 미술의 보고이다.

**▶게이비케이(猊鼻溪)** : 사테츠강(砂鐵川)에 있는 계곡으로, 백미터가 넘는 절벽이 계속되는 것으로 유명하다. 보통 배를 타고 관광한다.

**▶에사시 후지와라의 고을(えさし藤原の郷)** : 이치노세키시에서 조금 북쪽에 위치한 에사시(江刺市)의 명물. 시대고증에 의해, 동북 고대의 성채부터 후지와라 키요히라가 거처했다는 저택인 토요다관(豊田館)을 시작으로 후지와라가의 정청(政廳), 히데히라(秀衡)의 저택인 캬라고쇼(伽羅御所)까지 재현해 놓은 곳이다.

### ★ 스토리

(미치노쿠… 이와테현 이치노세키시, 히라이즈미정, 츄손지인가. 아버지와 약속한 기한까지 앞으로 수개월. 이 여행도 아르바이트하던 카메라맨 선생님에게 무리한 부탁을 해서 휴가를 얻었지. 이걸로 상을 탈 수 있는 사진을 찍지 못하면 프로 카메라맨이 되는 나의 꿈도 물거품이 되어 버리는 거겠군. 이것이 마지막 기회라는 건가……)

히라이즈미에 도착해서 관광지를 둘러보며 이리 저리 사진을 찍던 주인공 유우야는, 카메라를 통해 한 소녀를 발견하게 되었다. 그 소녀가 아름답다고 생각한 그는 그녀의 모습을 카메라에 담았다. 그때 그 소녀는 그를 바라보았다! 유우야는 그녀가 너무 예뻐서 셔터를 눌렀다고 솔직히 밝히고, 그녀에게 모델이 되어 줄 것을 제의하자 그녀는 의외로 승낙을 하면서 다만 무언가로 승부를 해서 이기면 해 주겠다고 한다. 유우야는 화투로 하자고 제안했고 그녀도 합의했다. 「코이코이」로 승부해서 기본점은 20점으로, 어느 쪽의 점수가 없어지면 승부는 거기서 끝으로 하고, 한번 승부는 6회전으로. 내가 이기면 1장, 3점차 마다 1장 사진을 찍을 수 있게 하자고 그녀는 제안했다. 1장은 너무 적지 않나 생각되었지만 그래도 그녀의 제안을 받아들였다.



▲ 토키코와의 첫 만남

그녀와 화투판을 벌인 유우야는 결국 이겨서 사진을 찍을 수 있게 되었다. 예쁜 소녀와 함께 관광지를 여행하면서 사진을 찍는다라… 정말 즐겁지 않을 수 없다. 그녀와 같이 다니면서 이런 저런 얘기를 하는 도중 그녀는 유우야를 따라다니겠다고 말한다. 그녀의 집은 아오모리(青森)이며, 여기는 잠시 일이 있어서 혼자 온 것이라는데, 일이 끝났으니 기한이 될 때까지 관광이라도 하러 온 것이라고. 돌아가는 도중에 아버지의 아는 사람이 있는 토오노시(遠野市)와 타자

와코정(田澤湖町)과 토와다호(十和田湖)에 들러서 일을 보려고 한다니, 그렇게 해 주기로 했다. 이름을 사토우 토키코라고 밝힌 소녀. 유우야는 배경과 그녀의 검은 옷이 어울리지 않는다고 생각해서 그녀의 옷을 갈아입혀 주었다.


▲ 어때요? 훨씬 어울리죠?

토키코와 함께 츄손지를 벗어나 게이비케이로 갔다. 토키코가 배표를 사러 간 사이 어떤 여성이 다가와 유우야에게 물었다.

사에코 : *잠깐, 당신. 아까 그녀와 무슨 관계?*
유우야 : *예? 뭡니까? 갑자기.*
사에코 : *충고해 두겠어. 그녀에 관한건 그만두시죠. 당신을 위해서 하는 말이에요.*

뭐지? 이 여자는? 유우야는 그녀의 말을 무시했다. 그때 토키코가 다가오자 그 여성은 내게 토키코와 헤어지라고 말하며 떠났다. 대체 뭐지? 일단 신경 끄고 토키코와 배에 오르기 시작했다 (배타기 전에 유우야는 배를 타며 술 한 잔 하면 좋겠다는 말을 하는데, 토키코가 말린다.「완고한 소리 말아(固いこと言うなよ)」「알고 있어(解ってるって)」의 두 가지 선택이 나타나는데「알고 있어」를 선택하면 물고기 밥을 주는 이벤트가 있으니 이쪽이 좋을 것이다. 그 뒤에 나오는 피래미(ハヤ)와 메기(イワナ)를 선택하는 것은 아무거나 해도 상관없다).

흘러가는 풍경을 감상하고 후지와라의 고을로 떠났다.


▲ 게이비케이를 배경으로…

후지와라의 고을은 헤이안 시대 역사를 재현해 놓은 역사 공원. 그녀를 모델로 몇 장의 사진을 찍고 나오던 중, 토키코가 마실 것을 사러 간 사이에 아까 만났던 여성이 다시 다가와서 토키코와 헤어지라고 말했다. 그것을 거절하자 그녀는 승부하자면서, 자신이 지면 토키코에 대해서 모든 것을 말해 주겠다고 한다. 역시 화투로 승부하게 되는 두 사람 (토키코와는 규칙이 조금 다르니 주의하자) 허나 승부에서 이겼지만, 그녀는 가르쳐 주지 않고 그냥 도망가 버린다.


▲ 후지와라의 고을에서 한 장 찰칵!



▲ 다시 나타난 의문의 아가씨



## 첫째날(一日目) 숙박

날이 저물었으니 유우야는 토키코와 함께 여관에서 묵기로 했다. 그런데 여관방이 하나라니! (속으론 좋아했다) 결국 이번에도 화투로 승부내서 이기면 토키코와 같이(?) 자기로, 지면 그가 나가기로 했다. 그러나 승부에서 이겼지만 유우야는 무서워하는 그녀를 보고 방을 비켜 주었다. 그리고 그는 차안에서 잠들었다… (참고로 지는 경우는 자동적으로 방을 비켜주고 차안에서 자게 된다. 이기는 경우 선택문이 나오는데 위쪽은 안에서 자게 하는 것이고, 아래쪽은 자신이 나가는 것. 안에서 자게 하면 다음날 온천 이벤트가 일어나지 않으니 신사답게 방을 비켜 주자)


▲ 도망가도 별 수 없어, 아가씨!

이튿날 토키코가 유우야를 깨워 주었다. 토키코와 함께 온천에 들어간 나는 거기서도 많은 사진을 찍을 수 있었다 (그러나 아무 일도 없었으니 너무 좋아하지 마시라) 이제 그는 토키코와 함께 토오노(遠野)로 향하기로 했다.


▲ 욕탕까지 와서 사진이라니, 프로 의식이 강한 주인공이다.


이거 전연령 맞습니까? ▶

# 이와테현 토오노시 (岩手縣遠野市)



▲ 토오노의 관광지 하치만 신궁

**★ 관광지**

**▶토오노역(遠野驛)** : 토오노의 교통의 요지

**▶콘세이사마(コンセイサマ)** : 한자로는 金勢樣, 또는 金精樣이라고 쓰며, 본래 남성들이 제사 지내던 성신(性神)이다. 서민의 신앙 속에서 생식을 가져오는 위력이 있다고 전해지며, 농작물의 풍작부터 시작해서 여러 가지 행복을 가져오는 신으로 신앙되어 왔다. 일본 고대 민간신앙의 흔적으로, 현재 남성과 여성의 상징을 조각한 것들이 남아 있다.

**▶오백나한(五百羅漢)** : 자연석을 깎아 만든 오백개의 나한상. 1765년에 유례없는 흉작으로 인해 굶어 죽은 사람을 공양하기 위해 義山和尙이란 스님이 혼자서 수년간에 걸쳐 만들었다고 전해짐.

**▶토오노시(遠野市)** : 민화의 고향 토오노의 시내.

**▶타로 캇빠(太郎カッパ)** : 옛날 버드나무와 호두나무가 그림자를 떨어뜨려서 검게 괴었다는 연못. 캇빠는 일본 도깨비의 일종으로 머리 가운데가 벗겨진 물귀신이다.

**▶하치만 신궁(八幡神宮)** : 일본에 등록된 신사가 약 8만개가 있는데 그 중 3분의 1이 「하치만(八幡)」이란 이름이 붙어 있다고 한다. 하치만 신앙은 오이타현(大分縣)에서 나왔다고 전해지며, 그 어원은 우리말인 "할망(할머니)"에서 왔다는 설도 있다고 한다.

**▶사무토의 할멈(サムトの婆)** : 카미가쿠시(神隱し=어린아이가 갑자기 행방불명 되었다가 몇 년 후에 다시 돌아온다는 일)에 얽힌 이야기가 있는 곳. 이곳의 전설은 지면상 공개하지 않겠으니 직접 플레이해 보시길.

**▶여우의 관문(キツネの關所)** : 토오노는 내륙과 해안의 중간에 있어서, 옛날부터 내륙과 해안의 생산품들이 교환되던 곳. 그래서 수송을 위해 말(馬)이 많았고, 이 말이 산을 넘을 때는 제 속력을 내지 못했다. 밤중에는 여우나 너구리에게 홀린다고 믿었으며 여기에 홀려 중요한 짐을 도둑맞는다고 생각했다.

**▶기근의 비석(饑饉の碑)** : 토오노는 분지이기에 예전엔 빈번하게 기근이 찾아왔다고 한다. 가장 피해가 컸던 1755~6년에 영토내 인구의 3분의 1이 굶어죽었다. 그들을 공양하기 위해 세운 비석이 바로 이것.

**▶수차(水車)** : 우리 나라의 물레방아와 비슷하다고 생각하면 될 것이다. 토오노에 많은 수차가 있지만, 옛부터 남아서 움직이는 수차는 이 「야마구치의 수차집(山口の水車小屋)」뿐이다.

**▶캇빠 연못(カッパ淵)** : 죠켄지(常堅寺) 안을 흐르는 작은 강물에 있는 연못으로 많은 캇빠들이 살면서 사람들을 놀래키고 장난쳤다고 전해지는 곳이다. 토오노는 옛날부터 캇빠가 많이 살았다고 전해진다.

**▶고도적(古道跡)** : 토오노 삼산(三山) 중의 하나인 하야치네산(早池峰山)으로 가는 참도(參道=신사나 절을 참배하기 위해 가는 길).

**▶덴데라 들(デンデラ野)** : 약간 높은 언덕을 오르면 쓸쓸한 들판이 나오는데, 예전 가난한 농촌에서 일할 수 없는 노인들을 이곳에 버렸다고 한다 (우리 나라 고려장과 비슷한 풍습으로 「나라야마 부시코」라는 영화를 보면 잘 알 수 있다).

**★ 스토리**

토오노에 도착한 유우야와 토키코. 토오노 시내에 들어가서 토키코는 자신의 일을 마치고 나왔다. 이제 토오노의 여러 관광지를 돌아볼 차례. 그녀와 함께 유우야는 토오노의 많은 곳을 보았다. 「기근의 비석」에 대해서 이야기하던 도중, 토키코는 유우야의 수첩을 보더니 자신의 아버지가 사용하던 것과 똑같다고 한다. 이것도 우연?



▲ 햇살 사이로 비치는 아름다운 그녀의 모습

토오노의 관광을 마치고 여관으로 가려던 도중, 아까 보았던 여성과 다시 마주친다. 그녀는 토키코에게 남자친구와 돌아다닐 시간이 있냐면서 만약 그 분이 이 일을 아신다면 어떻게 할거냐고 묻는다. 그리고 토키코 아버지의 수첩을 발견했느냐고 묻는데, 거기에 대해서 듣지 못했던 유우야는 어리둥절할 수밖에 없었다. 토키코는 자신이 설명해 주겠다고 하면서, 실은 아버지의 수첩을 찾기 위해 나와 같이 여행하고 있었던 것이라 한다. 유우야는 그 수첩이 왜 필요하느냐고 묻자, 아버지에겐 원래 큰 빚이 있었는데, 아버지가 죽기 전 이치노세키에 사는 제니타메 카네조우(錢溜兼藏)란 사람에게 전화가 왔다고 한다. 아버지는 그 사람에게 빚진 것이라며 그것 때문에 츄손지에 왔었던 것이라고. 수첩에 대해선 그 여성이 설명을 해 주었다. 토키코의 아버지는 무엇이든 수첩에 메모의 습관이 있었다고 하는데 돈을 빌려준 증명서를 말하지 않고 죽어버렸다는 것. 고로 수첩에 증명서가 있는 장소를 기록해 놓았을 것이기에 찾고 있다고 했다. 토키코의 아버지는 교통사고로 세상을 떴는데, 그는 죽기 직전 토키코에게 전화를 해서 자신이 아는 사람 집에 있다고 말했다. 사고현장에서는 수첩이 발견되지 않았기에 지금 이렇게 토키코는 아버지 친구 분들의 집을 찾아다니고 있는 것이다.




▲ 세 번째 나타나는 미스미 아가씨

자신을 제니타메 카네조우의 비서 「미스미 사에코(三角冴子)」라고 밝힌 여성은 토키코에게 대답을 강요하는데, 토키코가 말을 하려 하지 않자 사에코는 제안을 한가지 한다. 그녀가 이기면 토키코가 대답하고, 유우야가 이기면 그냥 보내 주겠다는 것. 이 제안을 받아들인 그는 결국 승부에서 이기고, 무사히 여관으로 갈 수 있게 되었다.

# 둘째날(二日目) 숙박

여관에 도착한 나와 토키코. 토키코는 방이 2층에도 있는 것을 보고 신기해한다. 저녁을 먹고 화롯불에 모여 앉아 할머니께서 이야기해 주시는 토오노 지방의 전설「오시라사마(オシラサマ)」이야기를 들었다.

옛날 옛날의 일이야. 어떤 곳에 백씨 성을 가진 일가가 살고 있었다네. 어느 날 그 집의 아버지가 시장에서 새하얗고 멋진 말을 사왔었지. 그런데 그 말은 어찌나 난폭했던지, 아버지와 어머니는 가까이 가지도 못하고 마굿간 안에서 이리저리 날뛰었어. 어떻게 손을 쓸 수 없을 정도로 난폭했다네. 아버지가「아, 이걸 어째. 이런 말을 사왔으니」하고 생각하고 있을 때, 그 집의 외동딸이 돌아오더니 난폭한 말에게 다가가 코를 사악 쓰다듬었지. 그랬더니 그때까지 난폭했던 말이 단번에 온순해 지는 것이 아니겠는가. 이걸을 보고 아버지와 어머니는 놀랐어. 딸이 말을 마음에 들어한 것이라 생각해서 그 이후 말을 보살피는 것은 딸에게 맡겼지. 딸은 기뻐하고 기뻐해서 이른 아침부터 늦은 밤까지 말을 보살폈다네. 그런데 처음엔 기뻐했던 아버지와 어머니도 딸이 나이가 차는 데도 말에게만 신경쓰고 있자, 서서히 걱정되어서 어느날 밤 아버지는 몰래 마굿간을 엿보았지. 그랬더니 말과 딸이 함께 잠을 자고 있는 것이 아닌가. 아버지는 깜짝 놀라서「이봐 너, 과년한 아가씨가 그런 짓 하면 안돼」라고 말했지만 딸은「전 말과 부부가 될 거예요」라고 말했어. 아버지는 이거 큰일났다고 생각해서 그 말을 없애버려야겠다고 다짐했지. 어느날 딸이 일을 마치고 돌아와 보니 말이 마굿간에 없었다네. 아버지도 집에 계시지 않아 어디에 갔느냐고 어머니께 물었더니「너가 너무 말에만 매달려서 아버지가 말을 죽이고 가죽을 벗긴다고 해서 뒷산으로 갔다」라고 말했어. 딸은 깜짝 놀라 뒷산으로 달려갔더니 정말로 아버지가 뒷산의 뽕나무에 말을 매어 죽이고 가죽을 벗기려 하고 있는 것이 아닌가! 딸은 울면서「안돼요, 아버지! 그러지 말아요, 그만둬요!」하고 외치면서 아버지에게 매달렸지만, 아버지는 뿌리치면서 결국 말을 가죽 벗기고 말았지. 딸은 슬퍼하며 말의 머리를 붙들고 계속해서 울길래, 아버지는 서서히 말의 머리도 미워져서 도끼로 머리를 내리쳐 버렸어. 그랬더니 그때 어디선가 강한 바람이 "휘잉~"하고 불어 왔다 생각했더니 딸은 말의 머리에 걸터앉아 그 바람을 타고 하늘 높이 올라가 버리는 것이 아니겠나. 놀란 아버지는「돌아오너라, 돌아오너라」라고 외쳤지만, 딸과 말머리는 높이높이 올라갔다네. 딸이 없어지자 아버지도 어머니도 매우 슬퍼했지. 그로부터 조금 지난 어느날 밤에, 아버지와 어머니는 꿈속에서 없어져버린 딸이 나타나 이야기 하는 것이 아니겠나.「어머니 아버지 잘 지내시나요? 제가 아버지나 어머니께 한번도 효도를 드리지 못한 대신, 선물을 드리려고 합니다. 지금부터 하는 말을 잘 들으세요. 춘삼월 16일 아침, 새벽에 일어나 정원의 절구 안을 보세요. 그 속에 하얀 벌레가 있을테니 뽕잎을 주세요. 그러면 새하얀 고치가 만들어 질테니 그 고치에서 실을 뽑는 거지요. 그 실을 짜면 아주 멋진 물건이 된답니다. 그 벌레를 나라고 생각하고 소중히 길러 주세요.」그렇게 말하고 사라졌다네. 아버지와 어머니는 같은 꿈을 꾸었길래 이상하다고 생각해서 삼월 16일 아침에 절구 안을 들여다보니 말그대로 하얀 벌레가 있었지. 아버지와 어머니는 그것을 딸이라 생각하고 소중히 길러, 결국 그 집은 점점 번영하게 되었다네… 그 이후 뽕나무로 만든 딸과 말의 인형에게 원하는 쓴 헝겊을 씌운 것에「오시라사마」라고 말하면서 바치게 되었다네.



▲ 오시라사마 이야기. 참고로 오시라사마는 여신전생에도 등장한다.

이야기를 다 듣고 난 후 토키코는 그 딸이 사랑하는 사람을 죽인 아버지를 증오하지 않았을까 묻고, 유우야는 증오하지 않았을 거라 대답했다. 그녀는 양친이 자신을 정말로 소중하게 생각해 주고 있다는 것을 알고 있었기에. 그녀의 진짜 행복은 사랑하는 사람과 같이 있는 것이었으니 분명 그녀는 행복했겠지. 토키코는 무슨 생각을 하는지 한참 생각하고 있다가 유우야가 있는 쪽을 보았다. 그리고 자기 전에 화투 한 게임 치고 각자 잠자리에 들었다.


▲ 불빛에 비친 그녀의 얼굴



## 아키타현 센호쿠군 카쿠노다테정 (秋田縣仙北郡角館町)


▲ 무가저택의 외관

**★ 관광지**

**▶카쿠노다테역(角館驛)** : 그냥 역.

**▶상점가(商店街)** : 카쿠노다테는 옛날부터 무가(武家)마을과 상인마을이 떨어져 있었다고 한다. 주택가는 상인마을쪽에 비교적 많은 듯.

**▶무가저택(武家屋敷)** : 옛날 무사 집안인 아오야기가(靑柳家)의 수집품을 모아 놓은 집. 옛날 무사의 검과 갑옷에서부터 에도시대 말기의 시계나 카메라까지 수집되어 있다.

**▶노송나무 내천(檜木內川)** : 카쿠노다테는 벚꽃으로 유명한 곳. 마을 중심을 흐르는 이 강의 제방에는 약 2km에 이르는 벚꽃 터널이 있어서, 관광 명소로 잘 알려져 있다.

**★ 스토리**

역에서 토키코는 타자와(田澤)에 볼일이 있다고 해서 나중에 타자와호(田澤湖)에서 만나기로 하고 잠시 헤어졌다. 혼자서 사진을 찍던 유우야는 모델이 없으니 찍을 기분이 나지 않았다. 그러던 도중 어떤 한 소녀가 다가와서 그에게 길을 물었다. 유우야는 관광객이라고 말하자 소녀는 웃으면서 자신은 사람을 만나러 왔다고 한다. 그리고 지도를 봐도 전혀 모르겠다고 도와달라고 하는데, 유우야는 조금 갈등을 때리다가 토키코



▲ 아가야, 그렇게 아무한테나 따르면 위험하단다


▲ 날 잡아 봐요~~

때처럼 자연스럽게 모델이 되어 줄지도 모른다고 생각했다. 소녀는 그 사람에게 전화도 걸어 보았지만 집에 없다고 하자, 유우야는 그 사람이 집에 돌아올 때까지 집을 찾으면서 같이 시내 관광을 하자고 제의했다. 그녀는 의외로 날 오빠라고 부르면서 내가 위험하지 않게 보인다며 제안을 허락했다 (세상물정을 잘 모르는군) 소녀의 이름은 「토도 아에리(刀堂愛綸理)」. 고교 1년생이라고 했다. 그녀는 모델을 해주는 대신 한가지 조건을 내거는데, 다름아닌 화투! 이번에도 유우야는 촬영 권리를 얻기 위해서 화투짝을 내리치는 신세가 되었다.


▲ 원조교제의 현장. 찰칵!


▲ 이봐, 오버하지 말라구

그녀는 남자친구가 있어서 그를 만나러 여기까지 온 것이었다. 유우야가 남자친구와 닮아서 촬영에 응해 주었다고 한다. 그녀의 꿈은 헤어 디자이너, 즉 미용사. 젊었을 때부터 자신의 꿈을 찾아간다는 것이 대견해 보였다. 유우야에게 여자친구가 있냐고 물어오는 아에리. 역시 그는 없다고 대답했고, 그녀는 반드시 자기와 같이 귀여운 여자친구가 생길거라 말했다 (공주병 중증이군) 노송나무 내천에서 이야기하던 도중 갑자기 뱀이 아에리 위에 떨어졌다! 유우야는 그녀를 감싸주었고 뱀에게 물리고 말았다. 아에리는 독이 들어가서 큰일났다며 상처를 빨기 시작했으나, 다행히도 독사가 아니었다. 고마워하는 아에리.

다시 상점가로 돌아와서 아에리가 방문하는 집을 찾았다. 결국 발견하는 나와 아에리. 사진이 나오면 보내주겠다고 약속하고 아에리와 헤어졌다. 이제 유우야는 토키코와 만나기로 한 타자와호로 향했다.

## 타자와호 (田澤湖)


▲ 타자와호와 타츠코상

타자와호는 타자와 화산이 함몰하여 생긴 칼데라호로 수심이 423.4m나 되는 일본에서 가장 깊은 호수이다. 그 때문에 겨울에도 얼지 않는다고 한다.

**★ 관광지**

**▶고자이시 신사(御座石神社)** : 타자와호에 세워진 신사로, 신사 입구 기둥의 그림자와 조용한 물결 소리가 일품인 곳.

**▶타츠코상(辰子像)** : 영원한 아름다움을 원했던 타츠코히메(辰子姬)를 기리기 위해 세운 상. 타츠코히메에 관한 이야기는 게임중에 나오니 꼭 읽어보도록 하자.

**★ 스토리**

타자와호에서 다시 토키코와 만난 유우야는 그녀와 함께 그곳을 관광했다. 맑고 깨끗한 호수의 물과 상쾌한 바람이 마치 딴 세상

에 온 기분이었다. 그리고 유우야는 기념으로 토키코에게 부적을 선물했다. 호수를 바라보며 그녀는 마치 외국 영화를 보는 느낌이라고 말하며, 자신에게 있어 유우야가 진짜 왕자, 아니 그 이상으로 소중한 사람일지도 모른다고 말한다. 뭔가 침울해진 토키코. 영화가 끝이 있듯이 이 여행도 끝이 있을 것. 그때까지 자신을 많이 찍어달라고 하며 유우야와의 여행을 잊지 않겠다고 말한다…


▲ 타츠코상을 배경으로 한 장!


▲ 노을진 타자와호와 그녀

## 세째날(三日目) 숙박

토키코와 함께 여관으로 돌아오던 유우야는 여관앞에 아에리가 서 있는 것을 보았다. 그녀는 울고 있었다! 바로 그의 품안으로 뛰어드는 아에리. 토키코는 그녀를 방으로 데리고 가라고 말한다. 아에리는 잠시 카페에 가서 따뜻한 음료수를 가지고 오겠다고 나가고, 아에리는 자초지종을 말한다. 사실 자기가 찾으러 간 사람은 남자친구가 아니고 좋아하던 오빠였는데 그의 집에 들어가 보니 다른 여성의 신발이 놓여져 있었다는 것이다. 그 뒤로 생각이 나질 않고, 정신을 차려 보니 이 호텔 앞에 와 있었다고 한다. 그래도 사람을 좋아하는 기분은 억누르지 못하겠다는 아에리. 곧 토키코가 들어와서 아에리에게 따뜻한 차를 주었다. 아에리는 유우야라면 도와줄 수 있을 거라고 생각한 자신이 바보라면서, 나에게 토키코같은 멋진 여성이 있는 것을 슬퍼했다. 그래도 아직 그 오빠를 좋아하고 있다고 말하는 아에리. 유우야는 그녀에게 충고해 주었다.

유우야 : *…그래. 자신의 진심은 어떤 일이 있어도 사라지지 않아. 그러나 이대로 아에리도 오빠도 행복하지 못해.*

아에리 : *포기하라는 거야?*

유우야 : *그런게 아냐. 그런게 아니지만, 사랑한다는 것의 진짜 의미를 알아두어도 좋지 않을까.*

아에리 : *에?*

유우야 : *사람을 좋아한다는 건 진짜 양날의 검과 마찬가지지. 자신의 일만을 생각해 버리거든. 이기적이고 흐물흐물한 감정의 덩어리라고 생각해. 좋아하는 사람이 자신을 바라보게 만들고 싶어, 뒤돌아보게 만들고 싶어, 사랑하게 만들고 싶어… 라고. 인간이 가장 자신본의(自身本意)가 된 감정이야. 그래서 아에리가 짝사랑해도 오빠를 좋아하는 기분을 억누를 수 없는 건 당연한거지. 사랑하는 녀석은 철저하게 자기 맘대로인 녀석이라, 자꾸 단계적으로 확대되어 가지. 자신을 위해서 더욱 더 이렇게 해주었으면 좋겠어 라든지, 더욱 더 이렇게 하고 싶어… 라든지. 자신의 형편에 상대방을 속박시키지. 그래도 그건 마이너스로 향하는 힘을 가진 사랑법이야. 「뒤돌아보게 만들고 싶어」 라고 생각하고 있는 때에 본 좋아하는 사람의 미소는 정말 멋지고 가슴이 두근거리지? 그것은 네가 그 사람에게 미소를 주고 있었기 때문이야. 사람과 사람은 서로 눈으로 볼 수 없는 것을 상대와 교환해서 생각을 전하거든. 사랑이 정말 훌륭한 이유는 자기가 상대에게 주는 것으로 자기자신도 행복해 질 수 있다는 거지.*

아에리 : *그러니까 미소 하나로 그렇게 가슴이 두근거릴 수 있어?*

유우야 : *…그래. 상대에게 보낸 마음이 상대와 자신을 행복하게 만들어서 결국 마음은 사랑으로 가득 차게 되거든. 마음을 보내는 거야. 아에리. 오빠가 너를 언제까지나 미소로 사랑해 주는 것처럼. 괴로운 마음을 상대에게 보내면 못써. 괴로운 마음은 상대가 널 좋아한다 해도, 괴로운 모습이 되어 오빠에게 나타날테니. 그러니까 아이레, 괴로운 마음의 틈을 메울 수 있을 때까지 마음을 전하고 전해서… 그래서 마음이 사랑으로 가득찬다면, 다시 새로운 사랑을 찾으면 되는거야. 그때까지는 오빠의 미소는 너만의 것이니까.*

아에리 : *나… 나, 오빠를 좋아하고 있어도 괜찮겠네…*

유우야 : *그래…*

아에리 : *…다행이야…*

겨우 잠든 아에리. 토키코는 같이 온천에 들어가자고 말했다. 온천에 들어간 유우야는 토키코의 아름다운 모습을 사진에 담을 수 있었다. 자신에겐 애인이 없다고 말하는 토키코. 난 카메라가 애인이라고 했다. 왠지 이때의 토키코는 말없이 사진만 찍히고 싶다고 말했다…

잠옷으로 갈아입은 토키코. 잠자리에 들기 전 그녀의 사진을 몇 장 찍었다.

다음날 유우야를 깨우는 사람은 아에리였다. 아에리는 어제 유우야와 토키코 둘이서만 온천에 같이 들어갔다고 화내면서 아침 온천을 같이 들어가자고 한다. 얼떨결에 아에리와 같이 들어간 온천에서 아에리는 토키코같이 좋은 사람을 울리면 안 된다고 말한다. 유우야가 왜 토키코를 울린다는 거지?


▲ 날 봐요…


▲ 이… 이런 위험한 자세가…


▲ 유저 서비스

온천을 마치고 유우야와 토키코는 아에리를 배웅했다. 예전의 밝은 모습으로 돌아온 아에리는 아까 오빠한테 전화를 했다며, 오빠는 아에리를 맞아 주기로 했다는 것. 사진이 나오면 보내주기로 하고 헤어졌다.

# 토와다호 (十和田湖)

토와다호는 혼슈 최북단의 아오모리현(青森縣)과 아키타현(秋田縣)이 맞닿은 곳에 위치하고 있는 호수로서 유명한 관광지이다.


▲ 해질녘의 토와다호

**★ 관광지**

**▶핫카 고개(發荷峠)** : 토와다호 남단에 있는 고개로서, 토와다호의 대표적인 전망대.

**▶야스미야(休屋)** : 토와다호의 중심 지역. 아카타현(秋田縣)과 아오모리현(青森縣) 2개의 현으로 성립되어 있는, 상당히 드문 지역이다. 「야스미야(休屋)」은 총칭이고, 아카타현쪽에선 「야스미히라(休平)」, 아오모리현쪽에선 「야스미야(休屋)」라고 부른다.

**▶칸코다이(瞰湖台)** : 우타루베(宇樽部)와 야스미야(休屋) 사이에 있는 고개의 정상으로, 나카야마(中山)반도와 오쿠라(御倉)반도에 끼인 「가운데 호수(中の湖)」를 한번에 바라볼 수 있는 장소.

**▶우타루베(宇樽部)** : 메이지(明治)시대 초기에 개척촌으로 발전한 곳. 여관, 민박이 15군데 있으며, 가정적인 분위기를 즐기는 분과 낚시를 좋아하는 분에겐 추천할 만한 곳이다.

**▶오이라세 계류(奥入瀨溪流)** : 계류는 시냇물을 뜻하는 말. 네노구치(子ノ口)에서 흘러나온 오이라세 계류는 산책로가 있으니, 느릿느릿한 그 물줄기과 14개의 폭포를 바라보며 이시게도(石ヶ戸)에서 네노구치(子ノ口)까지 8.9km를 천천히 산보해 보기를 추천.

**★ 스토리**

토와다호의 야스미야에 도착한 순간 비가 내렸다. 비오는 날의 풍경을 찍는 것도 나쁘진 않겠지. 토키코는 아버지 친구분의 댁에 들러야 한다고 하자, 유우야는 그녀를 따라다니기로 했다. 기뻐하는 토키코. 그리고 그녀와 함께 이슬비 내리는 야스미야를 데이트. 아버지 친구분이신 혼다씨의 집을 찾았으나 집에 계시지 않는 관계로 좀더 토와다호를 둘러 보기로 했다.

오이라세 계류를 같이 걷고 있을 때 그녀는 물어왔다. 좋아하는 사람이 있느냐고. 유우야는 「있어(いるよ)」와 「비밀(ひ・み・つ)」중 비밀을 선택했다. 그러자 그녀는 자신도 비밀이라며 웃었다 (둘 중 어느 것을 선택해도 별로 달라지는 것은 없다)


▲ 카오~~~


▲ 자연 속의 아가씨

다시 야스미야로 돌아왔다. 아직 시간이 많이 남아서 혼다씨의 집에 바로 가지 않고 토와다호의 여기저기를 둘러보았다. 토와다호의 상징인 「아가씨상(乙女の像)」앞을 거닐기도 하고, 「토와다 신사(十和田神社)」를 둘러보기도 했다. 그리고 찾아간 혼다씨의 집. 초인종을 몇 번 누르니 혼다씨는 나타났다. 그는 토키코를 반갑게 맞이하면서 친구인 토키코 아버지가 교통사고로 사망했다는 말을 듣고 놀란다. 그리고 맡겨놓은 물건을 돌려주겠다며 아버지의 수첩을 주는데… 드디어 아버지의 수첩을 찾은 토키코. 토키코를 걱정하는 혼다씨에게 유우야는 그녀는 내가 지켜준다며 걱정말라고 했다 (「반드시 지켜 보이겠어요(必ず守ってみせる)」와 「자신이 없어요(自信がない)」의 대답 중 반드시 지켜 보이겠다를 선택하자) 혼다씨는 유우야의



▲ 혼다씨. 한 힘쓰게 생겼다

모습을 보고 걱정이 조금은 사라진 듯 했다.

혼다씨와 헤어져서 호숫가로 온 유우야와 토키코. 서로 손을 잡고 호숫가를 걸었다. 토와다호에서 아오모리는 가깝다. 곧 토키코와 헤어질 때가 다가온 것이다. 그러나 이대로 헤어지긴 싫었다. 그녀는 유우야를 어떻게 생각할까? 이 여행이 끝나면 집으로 돌아간다는 토키코. 집에 돌아가면 학교를 포기하고 여관을 경영해서 빚을 갚겠다고 한다. 유우야는 토키코에게 나중에 다시 만날 수 있느냐고 물었지만, 그녀는 아버지의 빚을 갚는 일이 중요하기 때문에 약속할 수 없다고 했다. 그리고 자신은 유우야가 카메라맨이 되기 위해 잠깐 도와준 것뿐이라며… 그러던 도중 토키코는 보트를 30분 정도만 같이 타자고 해서, 두 사람은 보트에 오르게 되었다. 잔잔한 호숫가를 보트로 떠다니던 도중, 갑자기 다른 보트 하나가 그들쪽으로 돌진해 왔다! 보트를 조종하고 있는 사람은 다름 아닌 미스미 사에코! 그녀는 수첩을 내놓으라며 협박했다. 유우야는 수첩을 줄 수 없다며 토키코를 감쌌고 결국 화투로 승부하게 되었다 (「승부한다(勝負する)」「승부안한다(勝負しない)」의 선택지가 나오는데 둘 다 승부는 하게 되므로 상관없다) 엎친데 덮친격으로 보트에 물까지 새고… 이번 대전은 코이코이가 아닌 하나아와세이므로 주의하자.



▲ 또다시 나타난 미스미 아가씨

결국 토키코가 도와준 덕분에 승부에서 이길 수 있었다. 할 수 없이 사에코는 자기쪽 보트에 타라고 했다. 그런데 사에코의 보트도 물이 새는 것이 아닌가! 유우야는 그녀들을 데리고 물 속으로 뛰어들었다! 결국 구조 요원의 도움으로 무사히 구조되었다. 물에 젖은 토키코와 사에코. 사에코는 의외로 유우야에게 감사를 표시했다. 그렇게 보니 그녀도 귀여운 구석이 있는걸… 사에코는 자기가 악당이 아니라며, 단지 비서로서의 일을 수행하고 있을 뿐이라고 했다. 그리고

사라져 버렸다.

토키코와 유우야는 토와다호 근처를 돌면서 이야기하다 갑자기 그녀가 말했다. 그녀가 유우야를 속이고 있을지도 모른다고, 자신이 만약 그를 이용했을 뿐이라면 어떻게 하겠느냐고… 유우야는 그래도 지금과 변함없이 그녀를 좋아할 거라고 대답했다. 그러자 그녀의 두 눈에선 눈물이 흘러나왔다… 그리고 그녀는 말했다… "…바보"



▲ 바보…


▲ 이터널 블루…

## 네째날(四日目) 숙박

미인 여관 안주인이 우리를 맞아 주었다. 예약된 방은 하나인데 토키코와 같이 들어서 자 방을 따로 마련해 주겠다는 여관 안주인이었지만, 토키코는 그냥 유우야와 방을 같이 쓰겠다고 말했다. 식사를 마치고 토키코는 먼저 온천에 들어갔다. 유우야는 카메라를 확인할 것이 있어서 방으로 돌아왔는데 여관 안주인이 곧 들어왔다. 그는 여관 안주인에게 사진 모델을 요청했고, 여관 주인과 화투로 승부해서 이기면 사진을 찍기로 했다. 승부에서 이기고, 여관 안주인에게 찍은 사진을 보내주겠다고 하자, 그녀는 주소를 그의 수첩에다 적어 주겠다며 유우야의 수첩을 가져가려고 했다. 그것을 말리려던 유우야. 그때 갑자기 토키코가 들어왔다! 토키코가 오해할 상황이 발생했으나, 토키코는 안주인이 미스미 사에코란 것을 꿰뚫어 보고 있었다. 사에코는 토키코의 오해를 사서 유우야와 토키코를 떨어뜨리려고 했으나, 토키코는 유우야가 그런 사람이 아니란 것을 믿는다고 했다. 그리고 토키코는 사에코를 향해 말했다. "당신에겐 사람을 진정으로 믿고 사랑할 수 없어요." 의외로 강하게 나오는 토키코에게 사에코는 밀리는지 그 자리를 떠나버렸다. 유우야는 토키코에게 감사했다. 그리고 유우야도 혼자서 온천에 들어갔다.

온천에서 유우야는 사에코를 다시 만난다.

사에코 : …안녕.

유우야 : ! 사에코씨….

사에코 : 혼자?

유우야 : 에, 에에. 사에코씨는…?

사에코 : 에?

유우야 : 아, 아뇨…. 사에코씨는, 어째서 여기의 안주인처럼?

사에코 : 우훗. 여긴 말에요. 내 집이에요.

유우야 : 에, 사에코씨의 집?

사에코 : 에에.

사에코 : 방탕한 딸이 간만에 돌아왔다고 생각하니까, 갑자기 안주인 흉내를 내기 시작해서 깜짝 놀라셨죠. 어머니. 우후후.

유우야 : 사에코씨…. 조금 전의 일은, 죄송합니다. 토키코도 너무 심하게 말해서, 반성하고 있어요.

사에코 : 으응. …잘못한건, 내 쪽인데.

유우야 : 사에코씨.

사에코 : …그녀가 한 말은, 정확히 맞아요. 나, 남자를 믿을 수가 없는 여자에요.

유우야 : ….

사에코 : 으응, 「사랑을 믿지 않는다」라고 하는 쪽이 좋을까나.

유우야 : 어째서죠?

사에코 : …옛날에, 토쿄의 회사에서 일하고 있던 때의 일이에요…. 동료의 어떤 사람을 좋아하게 되어서, 결혼 약속까지 했었죠. 큰 회사에는 드물게 사회의 톱니바퀴가 되지 않고서, 자그마한 꿈을 계속 가지고 있던 사람이었어요. 결혼하면 회사를 그만두고, 두사람이서 수입잡화 가게라도 하자고서…. …하지만 얼마 안 있어 그가 상사의 딸과 결혼한다는 말을 인사부의 부장에게서, 들었어요…. 그는 잡화점의 주인보다, 세계를 무대로 활약하는 엘리트 코스에의 길을 택한거죠. …그때부터였어. 「아아 뭐야. 이런 건가」라고, 내가 믿어왔던 것은… 단지 그것만 있으면 어떤 일이 있어도 괜찮다고까지 생각해 왔던 것의 정체는… …「뭐야. 이런 건가」라고. 그후로 회사를 그만두고 집에도 돌아가지 않고 혼자서, …계속 그렇게 생각해 왔어요. …당신들과 만나기까지는.

유우야 : 사에코씨….

사에코 : 토키코는 멋져요.

유우야 : 에?

사에코 : 불안하지 않아요? 유우야군. 혹 그녀가 당신 곁에서 없어져 버리고, 당신을 잊어버린다면? 자신에게 있어 둘도 없는 것 모든 것이 부정당하는 것이 무섭지 않아요?

유우야 : ……. …그렇게 된다면 무섭겠죠. …하지만, 불안은 없어요.

사에코 : 에?

유우야 : 저에게 있어서 진실한 그녀는 화를 잘 내고, 울보에다가… 좀 고집쟁이지만, 너무나도 귀여운 미소를 보여주는 그녀이기 때문에. 그녀에게 어떤 사정이 있어도, 설사 두 번 다시 만날 수 없게 되더라도, 내 안에는 그녀가 있고, 그녀의 마음속에도 나의 추억은 남아 있을 거라고 믿고 있으니까.

사에코 : …부럽네요. 나에게도 그런 사랑이 있으면 말이죠.

유우야 : 있어요! 사에코씨라면, 아니, 누구에게라도 사랑은 있어요! 믿는 겁니다. 사에코씨. 설사 주변 사람이 어떻게 말해도, 정말로 좋아하는 사람을…. 사랑은, …사랑은 사람의 추억을 받아서 자라는 겁니다.

사에코 : 유우야군…. 나도, 아직 사람을 사랑할 수 있을까?

유우야 : 물론이에요.

사에코 : 나, …. 다시 태어나고 싶어. …사람을 사랑하고 싶어. 나를 찍어 줄래요? 당신의 사랑으로, 나를 다시 태어나게 해 줘요.

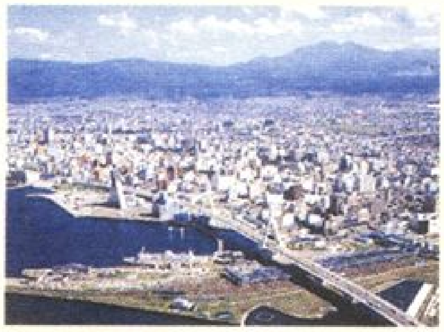
유우야는 사에코의 사진을 찍었다. 그리고 그녀는 다시는 그들을 방해하지 않겠다고 했다…


▲ 누, 누님. 이러시면 곤란합니다


▲ 정신차리십시오

## 아오모리현 아오모리시 · 오소레산(青森縣青森市 · 恐山)

아오모리시(青森市)는 일본 혼슈 북부 아오모리현(青森縣)에 위치한 면적 692.37㎢, 인구 30만명 정도의 도시이다.



▲ 아오모리시 전경

오소레산은 시모키타(下北)반도의 중심 도시 무츠시(むつ市=아오모리시에서 차로 약 2시간 거리에 있는 도시)에서 약 15km 떨어진 곳에 있으며, 왼쪽에 무츠만(むつ )의 절경이 이어져 있다.



▲ 오소레산. 지옥을 연상시킨다.

**★ 관광지**

**▶오소레산(恐山)** : 오소레산(恐山)이란 이름은 죽은 사람의 혼이 한번은 이 산에 찾아온다고 해서 붙여진 이름. 혼슈 최북단에 위치하고 있다. 이 산의 일대는 휴화산이며, 유황 냄새가 많이 난다고 한다. 이 산의 풍경은 지옥을 연상케 한다고 해서 「○○지옥」이라는 이름의 간판이 여기저기에 있다. 특히 여기서는 아직도 「이타코(무녀)」영업을 하고 있다.

**▶캇빠 온천(かっぱの湯)** : 건물이 없는 자연 온천을 이용한 노천온천. 영업시간 제한 없음, 휴무일 없음, 요금 무료, 거기다 남녀 혼탕이다. 참고로 전화번호는 0175-34-3500(오하타 관광협회)

**★ 스토리**

오소레산에 도착한 유우야와 토키코. 오소레산은 바람이 강하게 불고 있었다. 그에 따라 풍경 소리도 제법 크게 울렸다. 토키코는 아버지의 수첩을 유우야가 갖고 있는 것이 안전하겠다며 그에게 수첩을 맡겼다. 관광하던 중 유우야는 어느 한 소녀가 물가에 서 있는 것을 목격했다. 그러나 그녀의 태도가 조금 이상했다! 그녀는 자살을 시도하려고 하는 것 같았기에 유우야는 재빨리 그녀의 손을 붙잡았다.

유미 : *엣? 자, 잠깐! 놔 주세요!*

유우야 : *자살하지 않겠다고 맹세하기 전까지는 안됩니다.*

유미 : *안 해, 안 해요. 그런 것. 그러니까 빨리 놔요!*




▲ 자살하면 안돼! (바보야, 그건 착각이야)

유우야는 그녀가 근심 가득한 얼굴을 하고 있길래 그랬다고 하니, 그녀는 자살따위는 하지 않는다고 말하면서 자살을 생각할 겨를도 없다고 했다. 곧 토키코가 다가와서 대신 사과를 했다. 결국 진짜 자살하려는 것은 아닌 모양. 그래도 근심 가득한 얼굴을 하고 있던 것은 사실이라는데… 그녀는 그들이 촬영 여행을 하고 있다는 것을 듣고, 상당한 관심을 가진 모양이다. 그러나 두 사람이 애인 사이가 아니란 말을 듣고 그녀는 토키코만 따로 불러내서 말을 하는데, 내용은 애인도 아니면서 뭐하러 같이 여행을 하느냐는 것. 토키코도 사실 자기에게 사정이 있어서 그와 함께 다니는 것이라고 하자 그녀도 이해하는 듯 했다. 그녀는 유우야에게 「○○대학병원」이라는 명찰을 건네주면서, 자신은 의대생이라며 필요하면 언제든지 찾아오라고 했다. 그녀의 이름은 모리오카 유미(森岡由美). 정확히는 애인이 「있다」라고 말할 수 있다는데… 역시 유미는 애정문제 때문에 고민하고 있던 것이었다. 그가 다하지 못한 꿈을 자신이 실현시키지 않으면 안된다고 하며, 오늘은 그 약속을 하러 왔다고 했다. 그 꿈이란 암 치료법을 발견하는 것. 그것이 그의 꿈이고 지금 자신의 꿈이기도 하다며, 애인은 2학년 선배로서 마을 의사의 딸로 그냥 아무렇지 않게 의대에 들어온 자신과는 다르다고 다. 그는 어머님의 병을 치료하려는 목적을 가진 의사가 되려는 사람. …그렇게 장래가 촉망되던 사람이었지만, 여름이 지날 무렵 어머님과 같이 암으로 세상을 떠났다. 유미는 그때 그의 침대 옆에서 하느님께 비는 것 밖에 할 수 있는 일이 없었다고 했다… 그리고 그런 것 밖에 할 수 없었던 자신이 후회스러웠다고… 자신은 그때부터 목표가 생겼으므로 지금 자살할 겨를 따윈 없다고 했다.

이제 우리는 온천으로 향하려고 하는데 유우야는 유미도 같이 가자고 제안했다. 단, 그녀도 사진의 모델이 되어 준다는 조건에서. 유미는 이상한 것(?)을 당할까봐 망설이다가 토키코가 지금까지 화투 승부로 사진을 찍었다며 괜찮다고 했다. 유미도 안심한 듯. 3인이 되었으니 화투 승부는 하나아와세로. 유우야가 1등이 되면 30점마다 두 사람으로부터 1장씩 촬영권리를 가지고, 그 대신 1등 이외에는 촬영권리가 없기로 했다.



▲ 포니 테일 미소녀. 이런 여성분 계시면 필자에게 연락바람

그녀들과 함께 하는 사진여행도 나쁘지 않았다. 도중 유우야가 화장실에 간 동안 유미는 토키코에게 실은 유우야를 좋아하는 것이 아니냐고 묻자 확실하게 대답하지 못하는 토키코. 그래도 토키코는 유우야를 믿는다는데… 돌아온 유우야에게 그녀들은 여자들만의 얘기를 했다고 하는데 무엇일까? 유미는 유우야에게 토키코의 미소는 내가 아니면 지킬 수 없다고 충고했다. 이제 세 사람은 함께 온천으로 향했다. 온천에서 그녀들의 순수한 모습을 촬영할 수 있었다…



▲ 온 가족이 즐기는 건전한 플스



▲ 다시 말하지만 전연령 게임 맞어?

이제 유미와 헤어질 때가 왔다. 유우야는 유미를 오하타역까지 바래다 주었다. 유미도 아쉬운 작별 인사를 하고 열차에 올랐다… 토키코와 유우야는 아오모리로 가는 차안에서 이야기를 했다. 토키코는 아는 사람이 빚을 갚아 준다고 하자, 유우야는 자신이 할 수 있는 일은 없을까 물었다. 그러나 그녀는 자신에게 상관하지 말고 그의 꿈을 향해 가 달라며, 그녀 자신은 멀리서 그의 활약을 기도하겠다고 했다. 아냐, 이게 아니야. 유우야는 고백했다.

유우야 : *토키코, 내가 말하고 싶은 건… 정말 말하고 싶었던 것은… …네가 좋아…*

토키코 : *유우야씨… 그러나 전…*

유우야 : *토키코는 내가 싫어?*

토키코 : *그런게 아네요! 그런게 아니지만… 이런 나라도 괜찮아요?*

유우야 : *네가 좋아.*

토키코 : *유우야씨… 저도 …당신이 좋아요… 누구보다도, 누구보다도 당신이 좋아요.*




▲ 저도 …당신이 좋아요

토키코의 집이 있는 아오모리에 도착했을 때는 벌써 어두워지기 시작했을 때였다. 토키코와 유우야는 팔짱을 끼고 강변 공원에서 아오모리의 야경을 함께 구경했다. 그녀는 이곳의 경치를 좋아해서 언젠가 좋아하는 사람이 생기면 팔짱끼고 이곳을 걷는 것이 꿈이었다고 했다. 그리고 그 꿈이 이루어 졌다며 기뻐했다. 해가 저물고… 유우야는 그녀와 전망실로 올라갔다. 전망실에서 본 아오모리의 야경. 두 사람만의 아오모리의 밤. 아까 있던 공원을 내려다보니 이젠 아무도 없었다. 전망실에서 내려와서 토키코는 자기에게 남동생이 있는데, 그녀석과 유우야가 둘이서만 놀면 자신이 외로울 거라고 말했다. 유우야는 토키코를 결코 외롭게 하지 않겠다고 약속하고, 그 약속의 표시로 그녀의 입술에 그의 입술을 대었다.




▲ 전망실에서 그녀와 함께



▲ 당신을 외롭게 하지 않겠다는 약속의 표시입니다

이제 집으로 돌아가려는데 토키코는 아까 전망대에서 부적을 떨어뜨린 것 같다며 유우야에게 찾아봐 달라고 했다. 유우야는 찾아올테니 이곳에서 꼼짝말고 있어 달라고 했다. 그러나 유우야는 부적같은 건 발견하지 못했다. 그리고 돌아와보니 토키코도 온데간데 없었다. 그리고 남아 있는 것은 토키코의 그 부적… 토키코는 유우야를 속인 것인가… 모든 것이, 모든 것이 거짓말이었단 말인가… 왜지… 왜냐구, 토키코!

그때 갑자기 미스미 사에코씨가 나타났다. 유우야는 설마 사에코씨가 토키코를 데려가지 않았나 했지만 사에코씨는 그런 일은 없었다고 했다. 사에코씨에게 자초지종을 들어보니 그것은 토키코의 자발적인 의지이며, 유우야의 꿈을 버리지 않게 하려고 했다는 것. 그리고 토키코의 빚을 갚아 주겠다는 사람이 바로 제니타메(錢溜)씨라는 것. 제니타메씨가 빚을 탕감해 주는 대신에 토키코에게 "그것"을 요구했다고 하는 것도. "그것"이란 놀랍게도 후처로서 자신과 결혼을 요구한 것이었다. 후처?! 그녀가?! 제니타메란 사람은 금융업과 부동산업을 하고 있는 나이 50이 넘은 변태 아저씨. 도박과 여행을 좋아해서 토키코의 아버지와도 여행에서 아는 사이였다고 했다. 토키코 아버지의 여관이 경영부진에 시달리자 제니타메는 돈을 빌려주었다. 그것은 여관 경영이 순조롭게 되면 결코 갚지 못하는 금액은 아니었지만, 그 후 제니타메가 토키코의 아버지에게 화투로 빚 갚는 것을 걸지 않느냐고 말을 꺼냈고, 여관 경영도 어려웠기에 어쩔 수 없이 그 조건을 받아들였으나, 그 결과 토키코의 아버지는 여관을 처분하지 않으면 안될 정도의 빚을 떠맡게 되었다는 것이었다. 그리고 그 수속을 한 후 돌아오는 길에 교통사고를 당해서 사망한 것이라고. 그런데 뒤에 토키코를 보고 한눈에 반한 제니타메가 자신과 결혼하면 빚을 모두 탕감해 주겠다고 제안했고, 토키코도 자신의 남동생을 위해서 제니타메의 조건을 받아들였다고. 그러면서 사에코씨는 유우야에게 토키코를 구해 달라고 부탁했다. 그녀를 구할 사람은 유우야 밖에 없다며. 그러나 그가 뭘 할 수 있단 말인가… 그저 카메라맨 지망의 대학생인데… 유우야는 사에코씨에게 수첩을 주며 다시는 이 토호쿠(東北)에 오지 않겠노라고 했다.

사에코 : *기다려요, 유우야군! 제발, 토키코도 실은 당신을 기다리고 있어! 어째서 모르는거지? 당신밖에 의지할 사람이 없어요. 그녀도 나도! 응, 제발, 나에게 한번 더 사랑을 믿게 해 줘요.*

유우야 : *…조금, 시간을 주시지 않겠습니까.*

사에코 : *허나 그녀의 결혼식은 내일이에요. 시간이 없어요.*

유우야 : *…부탁합니다. 조금 시간을 주십시오…*

사에코 : *…좋아요. 이것 식장의 지도에요. …당신은 반드시 와 줄거에요. 믿고 있으니까…*

유우야 : *……*

혼자서 여관에 돌아온 유우야는 고뇌에 싸였다. 지금까지 만나왔던 여성들의 목소리가 귓속에 맴돌았다. 도대체 어떻게 하면 좋단 말인가… 잠깐. 토키코의 아버지는 제니타메와 화투로 내기를 했다고 했지.



화투라, 그거라면… 허나 그에겐 내기를 걸 만한 것이 없다. 걸만한 것은 카메라와 카메라맨의 꿈밖에… 꿈? 꿈인가… 하지만… 그는 결심을 하고 수화기를 들었다.

유우야 : *아, 아버지? 전데요…*

# 마지막 승부

다음날. 화사하게 비치는 햇살 사이로 아름다운 결혼식장이 보인다. 부부가 된 것을 축하하는 하객들. 하지만… 누구 말대로 말똥에 나비가 붙은 격으로 너무 안 어울렸다. 웨딩드레스를 예쁘게 입은 신부는 다름 아닌 토키코. 토키코가 불쌍하다고 수근대는 하객들. 그때 바람과 같이 주인공이 나타났다.




▲ 말똥에 나비

유우야 : 토키코!
토키코 : 유우야씨! 어떻게 여기에?!
유우야 : 말했잖아. 반드시 널 지키겠다고.
토키코 : 유우야씨…
유키히코 : 누나, 왜그래?
토키코 : 유키히코.
유우야 : 네가 유키히코냐. 안녕. 너에 대해선 누나에게 들었단다.
유키히코 : 형은 누구? 또 누나에게 무서운 일을 할거야?
토키코 : 유키히코는, 미안. 그… 여러 가지 사정이 있어서.
유우야 : 아니, 됐어. 유키히코. 형은 유우야라고 해. 너와 네 누나를 도와주기 위해 온거야. 이제부터 사이좋게 지내자.
유키히코 : 정말! 정말로 놈들을 물리쳐 줄거야?
유우야 : 그럼. 맡겨줘!
토키코 : 유우야씨…
그때 나타나는 변태 중년 아저씨.




▲ 이 변태 아저씨가 제니타메 카네조우

제니타메 : 뭐냐, 넌? 남의 신부에게 뭘 하는거냐!
유우야 : 그 신부를 돌려 받으러 왔다!
제니타메 : 뭣이? 흥, 줘도 상관없지만, 그 아가씨에겐 산더미만한 빚이 있다. 그건 어떻게 할 건가?
유우야 : 여기에 수표가 있다. 이곳에 필요한 액수를 적어 넣으면 되겠지.
제니타메 : 어이.
불량배같은 남자 : 옛.
제니타메 : 은행에 전화해서 확인해 봐라.
불량배같은 남자 : 옛.
토키코 : 유우야씨 어째서…
유우야 : 아버지에게 빌린 거야. 가문을 잇는 조건으로.
토키코 : 아아, 유우야씨… …죄송해요. 역시 전.
유우야 : 앞서 생각하지 말아줘. 나도 카메라맨이 되는 것을 포기한 게 아니야.
토키코 : 예?
불량배같은 남자 : 보스, 틀림없습니다요.
제니타메 : 바보자식! 사장님이라고 하랬지!
불량배같은 남자 : 죄, 죄송합니다.
제니타메 : 형씨, 진심인가?
유우야 : 아아, 다만 조건이 있다.
제니타메 : 조건?
유우야 : 아아, 이 돈과 토키코의 빚을 걸고 승부를 하고 싶다.
제니타메 : 바보아냐, 네놈. 그 승부에 져버리면 돈도 여자도 끝장이지. 그래도 하겠단 거냐?
유우야 : 할거다.
제니타메 : 흥, 바보같은 남자군. 뭐 좋아, 이걸로 돈도 여자도 내 것이다.
토키코 : 유우야씨.
유우야 : 괜찮아. 날 믿어 줘. 유키히코, 형이 이길거니까!
유키히코 : 응, 힘내요!
제니타메와의 승부는 결국 유우야의 승리로 끝났다.
제니타메 : 우읏!
유우야 : 결판났군. 이제부터, 일절 그녀에게 접근하지 마라!
토키코 : 유우야씨…
유우야 : …자, 차용서를 내놓으실까!
제니타메 : 제, 젠장! 누가 건네줄까보냐!
유우야 : 뭣이!




▲ 경찰과 함께 사에코 등장!

제니타메 : 어이! 너희들! 내 신부를 유괴한 녀석이다! 제대로 서 있지 못할 정도로 손봐줘라!
졸개들 : 오우!
유우야 : 큭!
토키코 : 유우야씨!
그때 갑자기 울리는 경찰 사이렌 소리!

사에코 : 시간에 맞춰 도착해서 다행이야.
유우야 : 사에코씨!
제니타메 : 오, 사에코인가. 마침 잘됐다. 이녀석을 신부 유괴로 경찰에 찔러버려라!
사에코 : 아니오. 경찰에 잡히는 건 당신이에요. 제니타메 카네조우!
제니타메 : 뭐라고?!
사에코 : 이미 경찰은 당신이 해 왔던 일을 모두 알고 있어요. 사기 승부에 사람을 빠뜨리는 악랄한 당신의 수법도 이걸로 끝이에요.
제니타메 : 네놈, 사에코! 배신했구나!
사에코 : 아니오. …정신차렸을 뿐이에요.
경관 : 제니타메 카네조우지?! 여관의 영업방해와 도박금지법의 위반, 그리고 살인교사혐의로 체포한다!
제니타메 : 우우우…
경관 : 이봐, 졸개들. 너희들도 같은 죄다! 전원 경찰서로 연행한다!
졸개들 : 우, 크읏…
끌려가는 제니타메와 그 일당들…




▲ 마지막 보스의 추악한 최후

사에코 : 다행이네요. 토키코.
유우야 : 사에코씨, 살인혐의라니?
사에코 : …일련의 사건들은 모두 제니타메의 음모였어요.
토키코 : 예?
사에코 : 나도 몰랐던 일이지만, 유우야씨에게 맡은 토키코 아버지의 수첩안에서 발견한 마이크로 테입이 꼼짝할 수 없는 증거가 되었죠.
유우야 : 꼼짝할 수 없는 증거라니?
사에코 : 그 테입은 제니타메의 방 전화 내용이에요. 그날, 제니타메에게 여관의 매각 수속을 하러 온 토키코의 아버지는 우연히 그때 제니타메 앞으

로 와 있던 야쿠자에게서의 전화 내용을 알고 만 거예요.

유우야 : 내용이라니?

사에코 : 잘 들어요, 토키코. …제니타메는 야쿠자를 이용한 땅투기로 커온 남자예요. 그리고 어떤 재개발 후보지에 자기가 경영하는 호텔을 짓는 것은 계획했지만, 거기엔 토키코 아버지의 여관이 방해가 되었어요. 제니타메는 토키코의 아버지 여행지에서 우연을 가장해 접근해서 그와 아는 사이가 되었어요. 그리고 어느 정도 그의 신뢰를 얻자 야쿠자를 써서 여관의 영업방해를 시작한 거예요.

토키코 : ……



▲ 야쿠자들은 여관의 영업을 방해했고…

사에코 : 여관의 경영상태는 순식간에 악화되고, 토키코의 아버지는 거액의 부채를 떠안게 되고 말았어요. 그때 제니타메가 원조 이야기를 꺼내는 것과 동시에, 사기 화투 승부로 토키코 아버지에게 갚을 수 없는 빚을 짊어지게 한 거죠. 하지만 그 후에 제니타메의 오산이 있었어요. 제니타메가 자리를 비운 사이 사무소에 온 토키코 아버지가 우연히, 제니타메의 명령으로 여관의 영업방해를 하고 있던 야쿠자에서 보수를 요구하는 전화를 듣고 만 거예요. 토키코 아버지는 속았다는 사실을 알고 그 테입을 가지고 토와다호의 아는 사람이 있는 곳에 갔다온 거예요.



▲ 사실을 알고 만 토키코의 아버지

유우야 : 어째서, 경찰에게는…

사에코 : 그건 잘 모르겠지만, 자신도 내기 화투를 했었기 때문이 아닐까요?

토키코 : 그, 그러면, 아버지의 사고의 진상은?

사에코 : 그렇네요. 이건 아직 취조 결과가 나오지 않았으니까 확실하다고는 말 할 수 없겠지만 아마도 테입이 없어진 것 때문에 토키코의 아버지가 진실을 알아버린 것을 눈치챈 제니타메가 부하 야쿠자들을 시켜서 사고를 일으킨 것이라고 생각해요.

토키코 : 자아, 아버지의 수첩을 찾으라고 했던 것도…

사에코 : 그렇죠. 틀림없이 그 테입을 찾고 있었던 거예요.

토키코 : 그런… 아버지.

유우야 : ……

사에코 : 고마워요, 유우야군.

유우야 : 예? 그런, 전 아무것도 하지 않았어요.

사에코 : 아뇨, 당신은 나와 토키코의 둘도 없는 것을 지켜 주었어요. 그렇죠? 토키코.

토키코 : …예

사에코 : 자, 방해꾼은 슬슬 사라질게요.

유우야 : 사에코씨!

사에코 : 행복해요… 바이바이.

유우야 : (고마워요, 사에코씨)

토키코 : 그녀… 당신을 좋아했었던걸까?

유우야 : 설마? …어째서?

토키코 : 뭐랄까… 여자의 "감"이랄까?

유우야 : "감"이네…

유키히코 : 응, 형! 형, 누나와 결혼할거지? 그렇게 되면 정말로 내 형이 되는거네.

토키코 : 유키히코도 참…

유우야 : 으응, 하지만, 누나는 변덕쟁이라서… 또 형을 놔두고 어디론가 가버릴지도 몰라.

토키코 : 너무해요, 정말. …죄송해요. 하지만 그 때는 그렇게 하는 것이 가장 좋은 방법이라 생각했어요.

유우야 : …바보. 「반드시 널 지키겠다」고 말했었지.

토키코 : 미안해요…

유우야 : 이리와!


▲ 행복한 두 사람…

## 에필로그

**아버지께,**

죄송합니다 아버지, 언제나 걱정 끼쳐 드려서 죄송하다고 생각하고 있습니다. 이전에 아무 말도 않으시고 돈을 빌려주셔서 고맙습니다. 도움 받았습니다.

…아버지, 전 이번 여행에서 정말 중요한 것과 만났고, 아버지 덕분에 그것을 지켜낼 수 있었습니다. 그리고 그때 저 자신 또한 아무리 멀리 떨어져 있어도 아버지나 어머니께서 절 지켜주신다는 것을 잘 알았습니다. 역시 아직 아버지에겐 당해내지 못하겠군요…

부모님께 불효만 하는 저이지만 불효스러운 일을 한번 더 하겠습니다. 예, 기껏 빌려주셨던 돈은 필요 없게 되었습니다. 그래서 돌려드리겠습니다.

(아, 화내지 말고 들어주십시오, 이 건에 대해서는 또 훗날에…)

그리고 오늘 콘테스트의 심사 결과가 도착했습니다.

…집에 돌아가지 못하더라도 당분간 참아 주십시오. 전 자신의 꿈을 이루겠습니다.

**우리 위대하신 아버지께…**

**추신:** 가까운 시일 내에 두 분께 만나게 해드리고 싶은 사람이 있습니다. 어머니께도 잘 말씀드려 주세요.



▲ 나의 사랑 나의 신부

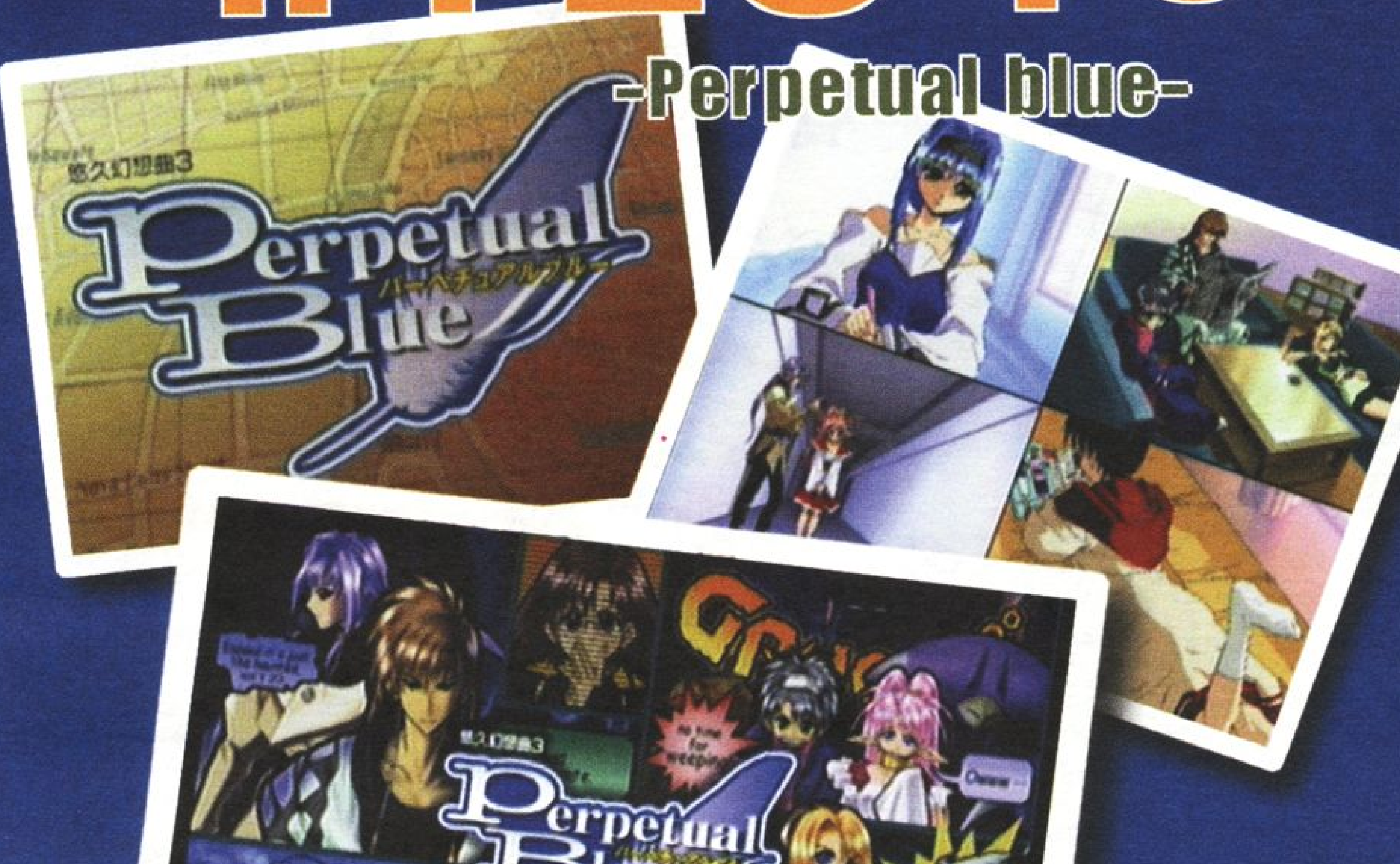
●장르:육성SLG ●제작사:미디어웍스 ●발매일:12월 22일 ●발매가:5,800엔(PS판)/6,800엔(DC판)

DREAMCAST

국내 최초 유구 시리즈 공략…

# 유구환상곡 3

## -Perpetual blue-




| | |
|---|---|
| 그래픽 | ★★★ |
| 조작감 | ★★★★ |
| 스토리 | ★★★★★ |
| 사운드 | ★★★★ |
| 소장가치 | ★★★★★ |

아는 사람들도 거의 모르고 모르는 사람들은 아예 모르는 유구환상곡의 시리즈 3탄이 등장하였다. 미디어웍스 측에서는 시리즈 내내 육성 시뮬레이션이라고 부득부득 우기지만 실제로는 어드벤처 성이 강했던 유구환상곡. 이번에는 전작들에 비하여 대폭적인 변화가 이루어 졌는데…. 문제는 전작을 알만한 사람도 별로 없다는 것. 게임의 특성상 여느 다른 게임들처럼 공략하는 것은 의미가 없으므로 약간 특이한 스타일로 공략을 이끌어 나가도록 하겠다. 한 가지 알아둘 점. 게임의 모든 화면의 스킵은 L, R 버튼 동시에 누르기다.

공략 ··· 防塵

# 「유구환상곡 초심자」 국민의 99%!?

파워 독자들이라면 이전에 라인업에도 나갔고, 리뷰에서 계속해서 제목이 나갔으므로 이름 정도는 알고 있는 사람들이 있을 법도 하다(있으리라고 확신은 불가능). 하지만 현실은 어떤가…하면 정말 아는 사람이 없다. 국내 게임 잡지의 B급 게임 컬럼에도 한번도 등장한 역사가 없으며 본 필자가 기억하고 있는 라인업 횟수는 총 3번(인가 2번인가…). 그것도 시리즈 통털어서다. 이 정도되면 모두들 「뭐야, 왜 이런 게임이 3탄까지 나오는 거지.」라고 의심을 가지겠지만 일본 국내에서는 사정이 다르다. 일단 유구환상곡 관련 인터넷 사이트를 보면 공식 확인 개수만 해도 126개. 우리가 잘 알고 있는 메이저 타이틀들인 포켓몬스터(50개 내외. 이하 수치는 모두 내외 생략), DDR(40), 아크 더 래드(48), 스파 시리즈(60), 철권 시리즈(37), 드래곤 퀘스트(57) 등등과 비교해도 월등한 수치이다. 상당히 많은 인지도를 자랑하고 있다는 이야기인데….


▲ 링크집의 일부분. 전부 관련 사이트이다

그렇다면 관련 소프트는 얼마나 될까? 일단 이 시리즈의 기본(?)이 된 작품은 아크 시스템 웍스 발매의 「위저드 하모니」(이것은 PC로도 발매된 전력이 있기 때문에 아는 사람들이 꽤 있으리라고 생각된다)와 「이터널 멜로디」의 두 작품. 이 게임들의 시스템을 거의 다 물려받은 시리즈 초기 작품인 「유구환상곡」은 PS, SS 양 기종으로 발매되었으며 각각 한정판이 나왔기 때문에 총 4가지가 존재한다. 「유구환상곡2」도 마찬가지. 그리고 팬 디스크로 발매된 「유구환상곡 앙상블」도 1, 2가 발매되었으며 역시 PS, SS로 존재한다(단 한정판은 없었다). 얼마전에는 위의 4가지 시리즈를 한데 모은 「유구환상곡 보존판」이 PS로 발매되기도 하였다. 그리고 이번에 발매된 「유구환상곡3」도 PS, DC의 양 기종으로 발매되었다. 팬 디스크에 보존판까지 발매될 정도면 상당히 인지도가 있다는 이야기.


▲ 이름만은 상당히 퍼진 위저드 하모니








▲ PS로 발매된 전 시리즈의 패키지. 새턴판의 패키지는 반대의 캐릭터들로 꾸며져 있다는 점이 수집욕을 자극한다


▲ 문제의 소프트 유구환상곡 보존판

그렇다면 관련 상품은 발매되어 있을까…라는 의구심을 가지게 되는데…. 답부터 이야기하면 있다. 그것도 상당히 많이. 트레이딩 카드 & 피규어는 당연지사. OST를 시작으로 캐릭터 보컬 컬렉션, 캐릭터 별 싱글 CD, 게임 소설, 드라마 CD 등등…. 팬시 상품 쪽만 제외하면 희대의 우려먹기 소프트 두근두근 메모리얼에 필적하는 수치이다.


▲ 두근두근이나 센티그라가 아니다. 유구 시리즈의 각종 상품 광고이다

허나 이 게임은 우리나라에서 인기가 없을 만한 이유는 충분히 갖추고 있다. 첫 번째로 꼽을 수 있는 것이 바로 장르적 특성과 언어의 장벽의 절묘한 콤비네이션. 육성적 요소는 분명히 갖추고 있지만 이 게임은 육성이 주가 된다기보다는 1년을 보내는 동안에 일어나는 이벤트를 즐기는 어드벤처 경향이 상당히 짙다. 하지만 아무리 언어가 문제가 된다고 해도 다른 어드벤처 게임들은 인기가 괜찮은 편인데 왜 이 녀석은 그렇지 않는가






▲ 유구환상곡1, 2의 메인 게임 화면 1. 캐릭터의 육성이 이루어진다




▲ 일상 생활이 주가 되기 때문에 이벤트의 수는 굉장히 많다. 사진은 유구환상곡 2nd 앨범의 총 이벤트 일람의 1/14



▲ 드림캐스트 판 유구환상곡3의 세트 내용. 처음에 무슨 한정판인줄 알았다(만일 매장에서 이런 세트를 구입하지 못했다면 쫓아가서 따져라!)



▲ 유구환상곡1, 2의 메인 게임 화면 2. 캐릭터간의 이벤트 등등이 100%회화로만 진행된다

하면…. 유구 시리즈의 스토리는 스케일이 굉장히 작고 얕다. 1, 2까지 시리즈 내내 배경이 되고 있는 소재 자체가 하나의 마을 안이며 이벤트 자체도 소박한 내용들뿐이다. 마치 일상 생활에서나 봄직한. 그렇기 때문에 국내에서 아무리 인기가 좋을래도 좋을 수가 없는 것이고, 그나마 손을 대본 사람도 없었기 때문에 국내 게이머의 기억 속에는 자리조차 잡혀 있지 않은 것이다.

어쨌든 발문에도 명시했지만 유구 시리즈가 공략으로 나가는 것은 농담 아니고 대한민국 건국이래 최초이다. 혹시 드림캐스트 판을 존재감 때문에 산 당신! 아마도 공략이 안 나올 것으로 예측하고 포기했겠지만 다행히 약간은 공략이 나가니 위안 삼으시길….

## PS판과 DC판의 차이점




▲ 요게 PS판




▲ 요게 DC판



이제 전 시리즈 이야기는 집어치우고 유구환상곡3(이하 유구3)의 이야기만 하도록 하자. 다른 하드로 발매된 만큼 당연히 차이점이 존재하는 데…. 일단은 화면의 해상도. 결과적으로 종합적인 그래픽이 되겠는데 당연히 DC쪽이 압도적으로 우세하다. 애니메이션에서부터 폴리곤 그래픽에 이르기까지 하드웨어적으로 성능이 우수한 DC쪽이 좋은 것은 당연지사. 외견 이외의 차이점도 물론 존재한다. 정확히 측정은 해보지 않았지만 DC쪽이 이벤트의 수가 더 많다고 한다. 단 메인 이벤트는 스토리를 이어나가는 줄기인 만큼 이쪽에는 변화가 없고 사무실 내에서 일어나는 랜덤 이벤트의 수가 더 많은 것 같다. 이것을 왜 정확히 측정하지 못했는가는 후에 설명하기로 한다. 그리고 이 게임은 풀보이스가 아니기 때문에(왜 풀보이스가 아닌지도 후에 설명하기로 한다) 음성이 제한된 곳에만 쓰이게 된다. 무슨 말을 하고 싶은 것일까…? 그렇다. DC쪽이 더 음성이 풍부하다는 것이다. 혹시 GD가 CD에 비해 얼마나 많은 양의 데이터를 담을 수 있는가가 예전부터 궁금했던 사람은 양 기종을 전부 구입해보도록. 어쨌든 여러 모로 DC쪽이 좋은 점이 많고 화면의 해상도도 좋으므로 화면 사진은 전부 DC의 것을 사용하도록 하겠다(물론 이 공략에서 이벤트를 세세히 다룰 것은 아니기 때문에 PS사용자도 별 무리 없을 것이라고 본다).

## 이 게임을 즐기는 법



▲ 급한 마음이 이끄는 최후의 도착지점. 본 공략은 이것을 방지하는 데에 목적을 둔다

다른 게임들 즐기듯 유구3를 플레이하다가는 당장에 "이게 게임이냐! 갖다버려!"라는 소리 나오기 십상이다. 게임의 제작 의도조차가 다른 작품들과 차이가 있기 때문이다. 제작사가 추구하고자 한 것은 「communication」이다. 전작들도 이 점에 있어서는 문제가 없지만 이번 작품에서는 이 점을 더욱 강화하고자 게임 시스템마저도 완전히 바꾸어 버렸다(뭐, 전작을 해본 사람들이 거의 없을 것이기 때문에 별 소용없는 이야기이지만…). 어쨌든 게임은 의도대로는 아주 잘 만들어져 있다. 기본 진행에서도 캐릭터들의 반응은 상당히 많은 패턴이 준비되어 있으며 돌발적으로 일어나는 이벤트도 거의가 랜덤으로 이루어져 있다(정확히는 랜덤이 아니지만 랜덤일 수밖에 없다. 그 이유는 역시 뒤에 설명하도록 하겠다). 그렇기 때문에 이 게임을 풀보이스로 만들려 했다면 만들 수는 있었겠지만 상상을 초월하는 대용량이 필요했을 것이다. 이벤트 수가 전부 몇 개인지는 오리무중이고…. 허나 대대로 이어져 오는 소박한 이야기라는 점에는 변함이 없으므로 이야기의 스케일은 역시 작다. 사소하다는 표현이 나올지도 모르겠다. 여하튼 이런 점들을 즐기는 사람들이라면 게임 자체에 흥미가 높을 것이고 그렇지 않은 사람들은 아예 하지도 않을 것이고…. 일본어를 모른다면 하지 않는 것이 좋다(이 게임을 대사 공략하려면 공략왕이 10권은 필요할 것이다. 어쩌면 모자랄 지도…). 어쨌든 감각은 상당히 새롭다는 사실은 마음에 든다(개인적으로는 센무 정도의 커뮤니케이션 감각을 지니고 있다고 생각한다. 물론 센무는 풀보이스라는 이점이 있기는 했지만 센무의 대사는 어딘지 모르게 어색한 느낌을 풍긴다는 것에서 동점을 줄 수 있겠다-어디까지나 개인적인 이야기).

## 게임의 진행

### 플레이 타임

주인공이 소속하여 지내게 되는 보안국 제 4수사대 「블루페저」에서의 생활 기간은 총 1년 2개월. 대략 하루를 보내는데 소요되는 시간은 3~5분 내외이므로 실제 플레이 기간이 무려 1704시간이나 될 것이라는 무지막지한 계산이 나오지만 사실은 그렇지도 않다. 1년 2개월이라고는 해도 그것은 어디까지나 표면적인 시간이고 실제로 플레이하는 시간들은 게임의 커다란 골격이 되는 메인 이벤트 5개에 한정된 시간들이다. 따라서 이 이벤트 사이사이의 시간들은 넘어가 버리게 되므로 실제 플레이 시간은 대폭 줄어든다. 하지만 그렇다 치더라도 전작들의 1회 플레이 타임(4~6시간)의 4, 5배는 되는 플레이 타임을 자랑하므로 짧다고 생각하면 절대 금물.



### 하루의 기본적인 흐름

**화면 보는법**

A-오늘의 날짜를 표시한다. 하단에는 요일이 표시된다.

B-일일 게이지. 게이지 중단의 선이 낮 12시가 된다. 시간은 리얼 타임으로 진행되며(그렇다고 하루가 24시간 풀리얼 타임으로 진행되는 것은 아니다. 하루는 대략 3분 정도) 12시가 지난 시점에서 1/3의 게이지가 차면 밤 조회가 시작되며 게이지가 꽉 차면 하루가 끝나게 된다.

C-블루 페저 사무실의 맵. Y버튼으로 1, 2층의 맵이 전환되며 맵에 보이는 색색의 사각형은 각각 캐릭터를 나타낸다.

**이것이 게임의 메인 화면**



남색-비세트
빨강-루티
초록-바시아
파랑-프로네
핑크-티세
갈색-제퍼
검정-멜피

D-캐릭터의 HP와 MP를 표시한다. 평소에는 루시드의 것만이 표시되지만 메인 캐릭터와 회화시에는 상대 캐릭터의 HP와 MP가 표시된다.

E-주인공 루시드. 조작은 아날로그 스틱으로 하는 것이 편하다.

F-서포트 캐릭터나 기타 메인 캐릭터. 회화를 하고 싶으면 상대에게 대고 A버튼을 누른다.

G-업무 에리어. 이 표시가 있는 곳에서 A버튼을 누르면 업무를 할 것인지 여부를 물어오며 업무의 효과가 표시된다.

### 일정의 진행

평일의 일정 진행은 다음의 순서를 기본으로 한다.

아침 조회
(미팅이라고하지만 조회라는 명칭을 쓰도록 하겠다)
↓
캐릭터의 육성 & 캐릭터와의 대화
↓
이벤트(없을 수도 있음)
↓
밤 조회
↓
캐릭터의 육성 & 캐릭터와의 대화
↓
취침

다른 부분들에 있어서는 뒤에 자세히 다루도록 하겠으며 일단 이 부분에서는 아침 조회와 밤 조회, 그리고 취침 부분을 다루도록 하겠다.

### 아침 조회



▲ 아래 것을 선택하면 캐릭터의 판단에 맡기게 된다



▲ 업무일지



▲ 설거지



▲ 요리



▲ 창고정리



▲ 청소 당번 구역

아침 조회에서는 각자 당일에 해야 할 업무를 정리하는 것이 주목표이다. 메인 캐릭터들이 순서대로 자신들의 업무 예정을 발표하면 플레이어는 그 업무를 그대로 둘 것인지 바꿀 것인지를 정한다. 플레이어가 육성하고자 하는 방향과 반하는 업무를 수행할 경우에는 지체 없이 바꾸어 주도록. 단 그 명령을 들을지 아닌지는 미지수이다. 서포트 캐릭터들의 업무 보고는 형식적인 수준이므로 무시해도 좋다. 한 가지 중요한 점은 당번(當番). 당번에는 업무일지(業務日誌), 설거지(皿洗い), 요리(料理), 창고정리(倉庫整理), 청소(掃除)의 5종류가 있는데 다른 캐릭터들이 당번일 경우에는 괜찮지만 주인공이 당번을 맡는 경우에는 반드시 해내야만 한다. 그렇지 않으면 저녁 조회에서 신뢰도가 팍팍 감소하게 되므로 주의!

### 저녁 조회

저녁 조회때는 캐릭터들의 업무를 보고받는다. 그리고 당번을 하지 않은 사람에게 심판이….

### 취침




취침 상태가 되면 할 수 있는 일들은 다음과 같다.

스테이터스를 본다(ステータスを見る): 캐릭터들의 스테이터스를 본다. 스테이터스 화면을 보는 법은 다음과 같다.




**ELEMENT**-캐릭터의 속성을 나타낸다. 그래프가 많은 쪽의 속성이 더 강한 속성이다. 속성 공격과 방어에 영향을 미친다.

**PHYSICAL ABILITY**-캐릭터의 육체적인 능력을 가리킨다.

근력(筋力): 캐릭터의 물리공격력. HP에도 영향을 미친다.

기용도(器用度): 물리공격의 명중률을 나타낸다.

민첩도(敏捷度): 물리공격의 회피율을 나타낸다. 전투에서의 속도에도 영향을 미친다.

내구력(耐久力): 캐릭터의 방어력. HP에도 영향을 미친다.

**MENTAL ABILITY**-캐릭터의 정신적인 능력을 가리킨다.

마력(魔力): 캐릭터의 마법공격력. MP에도 영향을 미친다.

집중력(集中力): 마법공격의 성공률을 나타낸다.

판단력(判斷力): 마법공격의 회피율을 나타낸다.

저항력(抵抗力): 마법공격에 대한 방어력.

**SKILL, EXP**-전투에 관계된 능력과 그 경험치. 경험치에 관해서는 마법 등록을 참조.

물리공격(物理攻擊): 캐릭터가 사용 가능한 물리공격을 표시

공격마법(攻擊魔法): 캐릭터가 사용 가능한 공격마법을 표시

회복마법(回復魔法): 캐릭터가 사용 가능한 회복마법을 표시

장해마법(障害魔法): 캐릭터가 사용 가능한 장해마법을 표시

보조마법(補助魔法): 캐릭터가 사용 가능한 보조마법을 표시

결계마법(結界魔法): 캐릭터가 사용 가능한 결계마법을 표시

옵션(オプション): 타이틀 화면에 있는 옵션화면과 같다.

세이브한다(セーブする): 게임을 세이브한다. 로드하면 바로 다음 날부터 시작된다.

로드한다(ロードする): 게임을 로드한다.

잔다(寝る): 다음 날로 일정을 넘긴다.

## 일요일의 진행

아침 조회(?)
↓
캐릭터별 마법 등록
↓
개인 이벤트
↓
월요일 진행으로

## 마법 등록 메뉴

아침 조회는 없는 것이나 마찬가지. 마법 등록 턴에는 캐릭터의 육성을 통하여 쌓아온 경험치를 소비하여 새로운 마법이나 공격을 습득하는 것이 가능하다. 마법 등록 화면의 범례는 다음과 같다.



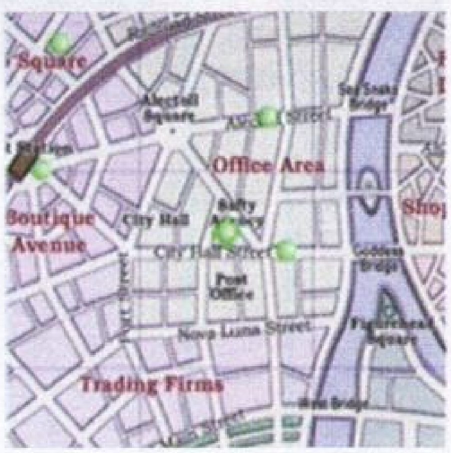

**습득(習得)**: 마법을 등록하는 데에 사용. 처음에 이 화면으로 들어오면 습득 상태로 되어있다.
**세이브(セーブ)**: 데이터 세이브. 하루 일과를 마치고 등장하는 세이브와 같다.
**로드(ロード)**: 데이터 로드. 역시 위의 것과 동일
**종료(終了)**: 마법 등록 모드를 종료한다.



▲ 이렇게 지정한다.

기본적인 화면 보기는 스테이터스 화면과 동일하며 원하는 SKILL에서 A버튼을 누르면 그동안 업무에서 모은 EXP에 따라 새로운 기술을 습득하는 것이 가능하다. 원하는 기술을 골랐다면 4개의 버튼 중 1개에 지정하면 OK.

## 개인 이벤트




▲ 여기에서 고른다



▲ 선택지는 없다. 일사천리의 구경

마법 등록이 끝나면 시프크레스트의 지도가 표시되고, 여기에서 캐릭터들이 있는 장소를 알 수 있다. 만나고 싶은 캐릭터가 있는 곳에서 A버튼을 누르면 이벤트 돌입. 선택지 등이 없으므로 아주 쾌적한 느낌으로 이벤트를 감상할 수 있다.



### 캐릭터의 종류

이 게임의 캐릭터는 크게 4가지 종류로 구분 지을 수 있다.

**메인 캐릭터**: 블루 페저의 행동 대원들로 구성되며 직접 육성해야만 하는 캐릭터. 그러한 까닭에 가장 많이 만나야 하는 캐릭터들이라 할 수 있다.
**서포트 캐릭터**: 블루 페저의 지원 요원인 제퍼, 멜피, 티세. 육성은 불가능하지만 항상 대화는 가능한 캐릭터들이다. 육성의 가부 여부와 전투 참가 여부를 제외하면 메인 캐릭터와 특별한 차이는 없다.
**서브 캐릭터**: 셸, 리제, 사라사의 3인. 블루 페저 요원도 아니지만 일요일에 만날 수 있는 캐릭터들이다. 따라서 개인 이벤트가 준비되어 있다.
**기타 캐릭터**: 이 이외의 모든 캐릭터들. 엑스트라나 들러리라는 용어로 묶을 수도 있다.

#### 메인 캐릭터와의 회화




메인 캐릭터와의 회화 종류는 다음과 같다.



**기분은 어때?(調子はどう?)**-상대 캐릭터가 지정 캐릭터의 컨디션을 어떻게 생각하고 있는지 묻는 회화. 서포트 캐릭터의 HP를 알 수도 있다.
**어떻게 생각해?(どう思う?)**-상대 캐릭터가 지정 캐릭터를 어떻게 생각하는 지를 묻는 커맨드.
**뭐 해?(何してる?)**-지정 캐릭터가 무엇을 하고 있는지 묻는 커맨드. 신뢰도는 낮지만 지정 캐릭터가 어디에 있는지 모를 때 사용하면 편리하다.
**같이 와라(付き合え)**-상대 캐릭터와 같은 업무를 하고자 할 때에 사용하는 회화. "해 와" 보다는 성공률이 훨씬 높다.
**해 와(やってこい)**-상대 캐릭터에게 특정 업무를 시키고 싶을 때에 사용. 상대가 좋아하는 일, 또는 루시드와의 관계가 좋은 상태가 아니라면 거의 거부한다.
**좋냐(好きか)**-상대 캐릭턱가 특정 업무를 좋아하는 지를 묻는다.
**좀 쉬어라(ちょっと休め)**-상대 캐릭터에게 휴식을 취하게 하는 커맨드. 플로네나 멜피의 경우는 잘 듣지 않는다. 상대 캐릭터의 HP가 적을수록 성공확률은 높다.

메인 캐릭터들은 기본적으로 자신들이 알아서 평일 업무를 수행하지만 그 방향성은 일정하지 않기 때문에 계속 방치했다가는 정작 전투에서 아무 쓸모도 없는 캐릭터로 전락해 버릴 가능성이 농후하기 때문에 초반부터 "해 와"나 "같이 와라"를 적극적으로 사용하고 아침 미팅에서도 할 일을 정해주어 자신이 원하는 방향으로 육성하는 것이 무엇보다도 요구된다.

#### 서포트 캐릭터와의 회화




기본적으로 메인 캐릭터와 동일하지만 付き合え, やってこい, 好きか의 명령어가 없다는 것이 차이점. 하지만 서브 캐릭터들에게도 보이지 않는 hp가 존재하기 때문에 1일에 최소 1회의 휴식 명령을 내려줄 필요가 있다. 또한 생활 이벤트에 서포트 캐릭터가 관련되어 있는 경우도 있으므로 육성이 불가능하다고 소홀히 하면 안된다.

#### 서브 캐릭터와의 회화




서브 캐릭터들과는 일요일에 마법등록이 끝난 후에만 가능하다. 물론 때때로 메인 이벤트나 임무 이벤트에 등장하는 경우도 있기는 하지만 역시 주를 이루는 것은 개인 이벤트. 이 캐릭터들의 이벤트에 메인 캐릭터와 서브 캐릭터들이 등장하는 경우도 있으므로 너무 소홀히 하지 않기를 바란다.

## 이벤트의 종류와 진행




▲ 대개는 이런 느낌



▲ 가끔은 애니메이션도 있다

게임의 대부분이 회화에 의한 이벤트로 진행되기 때문에 이벤트의 구분은 상당히 중요한 요소이다. 유구3에서 일어나는 이벤트의 종류는 다음과 같다.

**메인 이벤트**(자동 발생)-스토리의 골격을 이루는 이벤트. 선택지에 의한 분기가 존재하며 하나의 메인 시나리오는 4개의 파트로 이루어진다. 메인 시나리오는 총 5회 거치게 된다.
**임무 이벤트**(자동 발생)-블루 페저 본연의 업무를 수행하는 이벤트.
**트러블 이벤트**(자동 발생)-동료들과의 공동 생활 속에서 일어나는 여러 가지 해프닝을 해결하는 이벤트. 가장 인간적이고 현실적(?)인 이벤트라 할 수 있다.
**사이드 이벤트**-덤으로 딸려 있는 이벤트.

특별히 구분 지을 필요는 없지만….
**개인 이벤트**(자동 선택)-일요일에만 일어나는 이벤트이다. 마법 등록이 끝나고 캐릭터가 있는 지역을 선택하여 그 캐릭터와만 중점적으로 회화를 나누게 된다.
**일상 회화**(랜덤 발생)-평소처럼 말을 걸다 보면 캐릭터가 개인적인 이야기를 할 때가 있다. 특별히 화면이 바뀌거나 하진 않지만 캐릭터는 분명히 자신의 이야기를 하고 있으므로 캐릭터의 말을 놓치지 않고 청취할 것
**생활 이벤트**(조건부 발생)-발생 방법은 일상 회화와 같이 말을 거는 것. 주로 캐릭터가 가지 않을 만한 곳에 캐릭터가 있다던가, 복수의 캐릭터가 같은 장소에 모여 있으면 발생 조건이라는 징조. 그 외에도 몇 가지가 더 있으며 화면이 전환된다는 차이가 있다.

## 이벤트 상의 전투

이벤트 중에 전투가 발생하는 경우가 있는데 그것은

- 메인 이벤트의 최후 이벤트
- 임무 이벤트 중 몇몇 이벤트
- 트러블 이벤트 중 몇몇 이벤트

이다. 주의할 점은 화면으로는 이벤트가 성공적으로 마감되었는지 아니면 실패하였는지를 전혀 알 수가 없다. 전투가 포함된 이벤트는 패배하면 반드시 실패라고 보아도 좋다. 전투 이벤트에서의 문제는 그 전날의 캐릭터들의 상태. 그 날 이벤트 돌입시의 hp와 mp가 그대로 전투로 이어지기 때문에 평일 중에 전투 이벤트가 걸리면 패배하기 십상이다. 세이브를 미리 해놓고 전투 이벤트 당일에 항상 메인 캐릭터들을 쫓아다니면서 휴식 회화를 행하는 것이 가장 좋은 대비책(루시드를 강하게 키워놓으면 별 상관이 없지만…).

## 이모셔널리스펀스 시스템 (Emotional Response System)



▲ 기호로 표시되어 있지만 실제로 알아보기 힘들다네…

전투와 대사 선택 말고도 이벤트에서 커다란 영향력을 행사하는 것이 이 시스템이다. 이 시스템은 상대의 말에 대한 반응을 대사가 아닌 감정으로 나타내는 것으로 일정 버튼을 눌러서 대사를 넘기는 것으로 그 감정을 표현하도록 되어 있다. X버튼으로 동의, Y버튼으로 대충 넘기기, B버튼으로 의문 제기, 또는 부정의 감정을 표현할 수 있다. 오히려 연애 시뮬레이션에 사용하면 어울리지 않나 생각되는 시스템.

## 메인 이벤트의 흐름

메인 이벤트에는 특별한 제목이 붙어 있는 것은 아니지만 그 경계는 명확하다. 경계 시점은 하나의 메인 이벤트 중에 등장하는 메인 브랜치(Main branch). 여기에서 어떤 대사를 선택하느냐에 따라 분기가 정해지는 형식을 취하고 있다. 이벤트의 제목은 전부 가칭이며 이벤트로 가는 조건과 일정은 다음과 같다.

### 1. 라이시안 사건

조건: 최초의 메인 이벤트
일정: 5/11(전투 있음)→5/13(전투 있음)→5/15→5/19→5/22→5/25(전투 있음)

### 2-1. 호러 소설가

조건: 1의 5/25일 이벤트에서 1 수사단에 인사한다(一捜にあいさつする)를 선택한다
일정: 5/29→6/2(전투 있음)→6/4→6/8(전투 있음)→6/11→6/17(전투 있음)

### 2-2. 마물 헌터

조건: 1의 5/25일 이벤트에서 멋대로 수사개시(勝手に捜査開始)를 선택한다
일정: 6/22(전투 있음)→6/25(전투 있음)→6/27→7/2→7/6→7/10(전투 있음)

### 3-1. 핫산 자매

조건: 2-1의 6/17일 이벤트에서구두수사를 개시한다(聞き入みを開始する)→크로바씨 댁에 간다(クローバー氏のところへ行く)를 선택, 또는 바시아를 돕는다(バーシアを手傳う)→팬클럽 회장의 집으로 간다(ファンクラブ會長の所へ行く)를 선택, 또는 프로네를 따라간다(フローネについて行く)→두 파로 나뉜다(二手に分かれる)를 선택
일정: 7/17(전투 있음)→7/22→7/27(전투 있음)→7/30→8/3→8/7(전투 있음)

### 3-2. 디켄즈 박사



조건: 2-1의 6/17일 이벤트에서 구두수사를 개시한다(聞き　みを開始する)→큰 집으로 간다(大家のところへ行く)를 선택, 또는 바시아를 돕는다(バーシアを手　う)→큰 집으로 간다(大家のところへ行く)를 선택, 또는 프로네를 따라간다(フローネについて行く)→프로네에게 맡긴다(フローネに任せる)를 선택, 또는 2-2의 6/27일 이벤트에서 돕게 한다(お手傳いをやらせる)를 선택.
일정: 8/14(전투 있음)→8/18(전투 있음)→8/20→8/28→9/1→9/5(전투 있음)

### 3-3. 마물의 알

조건: 2-2의 6/27일 이벤트에서 돕게 하지 않는다(お手傳をやらせない)를 선택
일정: 9/9→9/12→9/17(전투 있음)→9/22→9/28(전투 있음)→10/2(전투 있음)

### 4-1. 고리퍼의 번식기

조건: 3-1의 7/17일 이벤트에서 필담으로 듣는다(筆談で話をきく)를 선택
일정: 10/6→10/10(전투 있음)→10/15→10/20→10/28(전투 있음)→10/31(전투 있음)

### 4-2. 사랑의 스테라

조건: 3-1의 7/17일 이벤트에서 제스추어로 의사소통을 한다(ゼスチャーで意思疎通をはかる)를 선택, 또는 3-2의 8/28일 이벤트에서 생포 작전으로 간다(生け捕りの作戦で行こう)를 선택
일정: 11/5→11/10(전투 있음)→11/16(전투 있음)→11/21→11/24→11/28(전투 있음)

### 4-3. 작은 용기

조건: 3-2의 8/28일 이벤트에서 적극 공격 작전으로 간다(積極攻擊の作戰で行こう)를 선택, 또는 3-3의 9/22일 이벤트에서 마물에 대해 조사한다(魔物について調べる)를 선택
일정: 12/1→12/7→12/9(전투 있음)→

12/16→12/22 (전투 있음)→12/26 (전투 있음)

**4-4. 아키 자매의 위기**

조건: 3-3의 9/22일 이벤트에서 일단은 내버려둔다(とりあえず放っとく)를 선택

일정: 12/31(전투 있음)→1/6(전투 있음)→1/8→1/12→1/16→1/21(전투 있음)

**5-1. 시프 크레스트 패닉!**

조건: 4-1의 10/20일 이벤트에서 방의 상태를 보러 간다(部屋に様子を見に行く)를 선택. 또는 4-2의 11/10일 이벤트에서 동행한다(同行する)를 선택

일정: 1/30→2/2(전투 있음)→2/6→2/13(전투 있음)→2/16→2/20(전투 있음)

**5-2. 마물에게 키워진 소녀**

조건: 4-2의 11/10일 이벤트에서 동행하지 않는다(同行しない)를 선택. 또는 4-3의 12/26일 이벤트에서 소년을 구해낸다(少年を助ける)를 선택

일정: 3/1→3/4→3/8→3/11(전투 있음)→3/16(전투 있음)→3/20(전투 있음)

**5-3. 수요족의 공주**

조건: 4-3의 12/26일 이벤트에서 잠시 동태를 본다(少し様子を見る)를 선택. 또는 4-4의 1/16일 이벤트에서 크림을 만든다(クリームを作る)를 선택

일정: 3/25(전투 있음)→3/30→4/1→4/5→4/10(전투 있음)→4/15(전투 있음)

**5-4. 도적 아스칼리트**

조건: 4-1의 10/20일 이벤트에서 그냥 둔다(そっとしておいてやる)를 선택. 또는 4-4의 1/16일 이벤트에서 스폰지를 만든다(スポンジを作る)를 선택

일정: 4/21→4/26(전투 있음)→4/28(전투 있음)→5/3→5/6→5/13(전투 있음)

**6. 시프크레스트의 미래**

조건: 마지막이벤트

일정: 5/27(전투 있음)→5/31(전투 있음)→6/2→6/5(전투 있음)→6/9→6/15→6/17(최종 전투)

# 주요 인물 소개

## 보안국 제 4 수사반-통칭「블루 페저」
## (保安局 第 4 捜査班-通稱「ブルーフェザー」)

*주인공 루시드 아트레이가 소속되어 있는 부서로서 주임무는 심령, 마법현상에 관련된 사건의 처리를 맡는다. 보안국에서도 배속을 기피하는 부서로 유명하며 전원이 트러블 메이커라는 소문도 파다하다. 조금만 수상한 사건에도 기용되는 일이 많기 때문에 때때로 잡역 처리부로 오해받기도 한다.*

### ● 루시드 아트레이(ルシード アトレー)



원래는 제1 수사반으로 가기를 강력히 희망했던 본편의 주인공. 보안학교를 졸업한 후 약간의 마법능력이 있는 것이 발각(?)되어 공직으로 남아 있던 블루 페저의 실장직을 억지로 떠맡게 된다. 마법 능력보다는 육체적인 능력이 더 탁월하며 성격은 굉장히 직선적이라 상대가 누구든 간에 말하고 싶은 것은 정화 과정을 거치지 않고 그대로 입으로 내뱉는다. 게다가 기본적으로 입이 험해서 상대에게 시비조로 들리는 경우가 많다. 현재 맡고 있는 보직이 마음에 들지 않는 관계로 이전 신청서를 낸 상태이며 자신의 관할이 아닌 임무에는 절대로 나서지 않는다. 자기 중심적인 듯 하면서도 자신과 관계된 사람이 상처 입는 것은 절대 두 눈 뜨고 못 보는 성격. 약간 열혈+약간 냉정

**성별: 남성 / 연령: 18세 / 신장: 177cm / 캐릭터구분: 메인 캐릭터**

### 비세트 마쉬(ビセット マーシュ) ●



항상 흥분 상태로 지내는(언제나 아이 원츄?) 미끓는 소년이다. 떠들기를 좋아하며 노래도 좋아한다. 언제나 중국풍의 옷을 입고 다니는 것이 특색. 성격은 보는 대로 쾌활하며 언제 어느 때나 잡담과 콧노래가 끊기지 않는 「뭐가 그리 즐거운지」상태로 지내고 있다. 하지만 비세트에게 있어서 떠들기란, 평상심을 유지하는 수단임과 동시에 극한상태에서의 공포와 긴장을 떨쳐버리기 위한 수단이기도 하다(묘하다). 그렇기 때문에 은밀 행동이 요구되는 임무에는 약한 편. 정신 연령이 나이보다 어리기 때문에 최연소인 루티보다 애 취급을 당하는 경우가 허다하다. 루시드보다 1개월 정도전에 블루 페저에 배속되었다. 무기를 사용하지 않는 맨손 격투에 강하다. 체술에 있어서는 팀내 최고.

**성별: 남성 / 연령: 16세 / 신장: 163cm / 캐릭터구분: 메인 캐릭터**

## ●루티 와이에스(ルーティ ワイエス)



연령, 키, 외견, 기타 등등이 조합되어 곧잘 남자아이로 착각당한다. 본인도 그것을 알고 있기 때문에 처음에는 말투를 아주 여성스럽게 사용하곤 했지만 그 덕분에 기본 언어 생활에 무리가 따른 관계로 현재는 반은 포기 상태로 지내고 있다. 나이가 나이인 만큼 수면 시간도 팀 내에서 가장 길고(8시간) 일 자체도 직업이 아닌 아르바이트 기분으로 종사하고 있는 형편이다. 담배 연기를 싫어하기 때문에 바시아를 별로 가까이 하지 않는다. 남이 곤란한 지경에 있는 것을 그냥 지나치지 않는 순수함도 아직 가지고 있는 나이(뭐라해도 팀내 최연소이니 만큼). 힘도 없으면서 무기는 해머를 사용하고 있다. 그치만 싸움에서의 중심 공격수단은 마법. 행동의 민첩함은 팀 내에서 따를 자가 없지만 나이가 나이니 만큼 싸움에서의 활약은 별로 없는 편이다.

성별 : 여성 / 연령 : 15세/ 신장: 153cm/ 캐릭터 구분: 메인 캐릭터

## 바시아 듀세르(バーシア デュセル)●



매사를 맘대로 해결하는 여성으로 줄담배를 즐기는 골초. 초 저혈압인 관계로 완전한 야행성 인간이다. 그렇기 때문에 오전 중의 업무에 약하며 거의 대부분을 땡땡이로 보내고 있다. 하지만 한번 약속한 일은 반드시 지키는 의외로 엄격한 면도 지니고는 있다(문제는 약속을 하는 일이 별로 없다). 성격이 비슷한 탓에 루시드와는 매일매일 싸우며 지낸다. 블루 페저에서는 긴 시간동안 일을 해 왔으며 같은 팀의 멜피와도 오랫동안 같이 일해온 선후배 사이이기도 하다. 하지만 그렇다고 일을 잘하는 것은 절대로 아니며 멜피가 감싸준 덕분에 겨우 해고를 면하고 있는 신세이다. 땡땡이를 많이 치기는 하지만 그만큼 자기 관리에는 뛰어나서 용모나 체력 등의 유지는 항상 탁월한 수준을 유지하고 있다. 특별히 배운 것은 아니지만 싸움에서는 창을 사용한다. 마법 능력도 그저 그런 수준. 전체적인 업무 능력은 보통이다(땡땡이만 빼면).

성별: 여성 / 연령 : 23세 / 신장 : 170cm/ 캐릭터 구분: 메인 캐릭터

## ●프로네 트리티아(フローネ トリーティア)



게임 시작시에는 등장하지 않으며 「라이시안 사건」도중에 블루 페저에 합류하게 된다. 내성적인 성격 탓에 대인 관계에 아주 약하다. 동물과 회화가 가능한 아주 희귀한 능력을 가지고는 있지만 인간 관계에 있어서는 아무 도움도 되지 않고 있는 점이 안타까울 뿐. 블루 페저에 배속되기 전에는 사고로 돌아가신 양친 대신에 동생의 뒷바라지를 도맡아 하고 있었기 때문에 보기와는 달리 다른 사람에 기대거나 하는 행동은 하지 않는다. 업무에는 위의 누구와는 달라서 모든 일에 열심이지만 실전에 약한 타입이라 노력이 별 성과를 거두지 못하는 것에 대해 조금씩 자책이 쌓여가고 있는 모양이다. 의외로 이상한 취미가 있어서 때때로 블루 페저 모두를 곤란에 빠트리기도 한다. 마법 능력은 상당한 수준으로 굉장히 높은 가능성을 내포하고 있다.

성별 : 여성 / 연령 : 17세/신장 : 158cm / 캐릭터 구분: 메인 캐릭터

## 제퍼 볼티(ゼファー ボルティ)●



블루 페저의 전임 리더. 임무 중에 사고로 오른쪽 다리에 부상을 입고 그 후유증으로 리더의 자리에서 물러난다(이 타이밍이 아주 기막혔던 탓에 루시드가 팀의 리더를 맡게 된다). 팀 전체의 상담역을 맡고 있으며 약간은 무계획한 루시드의 보좌를 잘 해내고 있다. 아주 냉정한 성격이지만 보통 하고 있는 일은 분재나 TV시청. 이외에도 외견과 일치하지 않는 아주 희귀한 취미들이 많다. 또한 뒷일을 꾸민다던가 극적인 결과를 노린 고의적인 사고 등을 일으키기도 하는 약간 장난스러운 점도 지니고 있다. 엔딩에 가기까지도 뭘 생각하고 있는지 전혀 읽을 수 없는 인물. 화난 표정이 무섭다.

성별 : 남성 / 연령 : 23세/ 신장: 183cm/ 캐릭터 구분: 서포트 캐릭터

## ● 티세 디아렉(ティセ ディアレック)



탈진 상태로 길거리에 쓰러져 있던 것을 루시드에게 도움 받은 이래 블루 메저 사무실에서 지내고 있는 소녀. 인간은 아니며 그와 비슷한 헤저(ヘザー)라는 종족이다. 루시드에게 주워지기 전의 기억이 애매한 상태. 자신을 도와준 루시드를 「주인님」이라고 부르며 항상 루시드에게 잘 보이기 위해 필요 이상의 노력을 하고 있다. 하고 있는 일은 블루 메저의 가사 전반(메…메이드?). 멍해 있는 경우가 많으며 블루 메저의 누구와도 원만히 지내는 성격. 세상 물정에 어두우며 남의 동정을 사는데에 천부적인 자질을 가지고 있다. 루시드 다음으로 가까운 상대는 소장(所長-블루 메저에서 키우고 있는 개)일까…?

**성별 : 여성/ 연령: 16세/ 신장 : 154cm/ 캐릭터 구분: 서포트 캐릭터**

## 멜피 너브(メルフィ ナーヴ) ●



블루 메저의 오퍼레이터. 정보의 수집과 팀 전체의 관리 등등의 블루 메저의 사무적인 업무를 담당하고 있는 여성이다. 시간이 남는 경우에는 절대로 쉬는 일이 없으며 항상 무언가의 정리를 하고 있는 경우가 많다. 농담이 통하지 않으며 자신의 일이 방해받는 것을 극도로 꺼려한다. 블루 메저의 늘어지는 분위기를 싫어하고는 있지만 오랫동안 몸담아 온 탓인지는 몰라도 다른 부서의 전출은 생각도 하고 있지 않는 듯. 항상 사무실 안에서만 일하고 있기 때문에 바깥에서의 블루 메저의 활약을 직접 본 일이 없는 관계로 블루 메저 전원에 대한 업무에 관한 신뢰도가 매우 낮다.

**성별: 여성/연령: 20세/신장: 161cm/캐릭터구분: 서포트캐릭터**

### 빵집 「크론느」

신시가지에 있는 빵집. 미인 자매가 다니고 있는 이 빵집에 비제트가 자주 어슬렁거리는 것이 매우 수상하다.

## ● 셀 아키스(シェール アーキス)



신시가지에 살고 있는 활발한 보통 여자 아이. 아래에 소개한 리제 아키스와는 자매. 라고는 하지만 언니와는 성격이 판이하게 틀리다. 루티와 잘 아는 사이로 사이도 좋고 티격태격도 잘하는 좋은 친구이다. 특별히 사고를 일으키거나 하는 문제아는 아니지만 사회적으로 「요조 숙녀」라는 평을 받고 있는 언니에게 콤플렉스를 가지고 있다(하지만 언니와 사이는 좋다). 가끔씩 언니가 일하는 빵집 「크론느」에서 아르바이트를 하고 있다.

**성별 : 여성/ 연령: 16세/ 신장 : 157cm/ 캐릭터 구분: 서브 캐릭터**

## 리제 아키스(リーゼ アーキス) ●



신시가지에 있는 빵집 「크론느」의 파티시에를 하고 있다(파티시에란 과자 전문 요리사를 말한다). 셀의 언니이지만 성격이 틀려서 대범, 침착, 얌전, 성실의 4박자를 두루 갖춘 모든 남자의 이상형 타입. 현재 자신의 꿈은 언젠가 오너로서 자신의 가게를 여는 것. 부드러운 말씨에 상냥한 태도로 크론느의 간판적 존재가 된지는 이미 옛날.

**성별 : 여성/연령: 22세/신장: 162cm/ 캐릭터 구분: 서브 캐릭터**

### 주점 「미슈베젠」

항구에 있는 주점. 사라라는 아주머니가 가게를 경영하고 있으며 딸과 남편을 잃고 혼자서 살고 있다. 바시아의 단골 가게.

## ● 사라사(更紗)



여우같은 귀와 꼬리를 지닌 희귀 종족 라이시안. 라이시안은 인간보다 힘이 약하고 종족전체가 아름다운 형상을 하고 있기 때문에 악인들에 의하여 매매되는 경우가 있다. 사라사는 그 라이시안 종족이다. 「라이시안 사건」의 중요 참고인으로 이 사건으로 갈 곳이 없는 몸이 되지만 항구에 있는 주점 「미슈베젠」의 주인 사라의 도움으로 그곳에서 지내게 된다. 사라사라는 이름도 그때 지어진 것. 평소에는 웨이트리스를 하고 있다. 성격은 내성적이며 낯을 심하게 가리기 때문에 혼자서 주점 밖으로 나가는 경우는 거의 없다.

**성별 : 여성/ 연령: 14세/ 신장 : 147cm / 캐릭터 구분: 서브 캐릭터**

# 블루 페저의 日常 - 파라미터의 상승 -



메인 캐릭터들은 블루 페저에서 일정 업무를 진행하도록 되어 있는데 그 와중에서 파라미터가 상승하게 된다. 또한 일을 하는 장소에 따라 상승하는 파라미터가 대충 나누어져 있으므로 파라미터 상승만을 노린다면 항상 그 구역에서 활동하는 것이 필요하다.

## 작업실(作業室)



주로 공격형 능력치와 내구력 상승이 주를 이룬다

| 작업 내용 | 상승 능력치 |
|---|---|
| 고철 수리(ガラクタ修理) | 내구, 기용 |
| 무기 손질(武器の手入れ) | 근력, 기용 |
| 화약 작성(火薬作成) | 민첩, 판단, 저항 |
| 로프 제작(ロープ製作) | 기용 |
| 성수병 관리(聖水瓶詰め) | 내구, 마력 |
| 더미 작성(ダミー作成) | 내구, 기용, 집중 |

## 담화실(談話室)



완전 휴식을 위한 곳…이지만 부가적인 능력치가 조금은 올라간다

| 휴식 내용 | 상승 능력치 |
|---|---|
| 휴식(休息) | 저항 |
| 차마시기(お茶) | 집중 |
| TV시청(TV觀賞) | 판단 |
| 낮잠(昼寝) | 근력 |

## 훈련실(訓練室)



주로 물리적, 육체적 능력이 상승되는 곳이다

| 훈련 내용 | 상승 능력치 |
|---|---|
| 더미 파괴(ダミー破壊) | 근력, 기용, 내구 |
| 대시(ダッシュ) | 민첩 |
| 벤치프레스(ベンチプレス) | 근력 |
| 투구(投球) | 기용, 민첩 |
| 가드 훈련(ガード訓練) | 내구 |

## 자료실(資料室)



마법에 관한 능력치가 주, 육체 능력도 약간

| 업무 내용 | 상승 능력치 |
|---|---|
| 보석 감정(寶石鑑定) | 판단 |
| 독서(讀書) | 집중, 마력 |
| 책 정리(本の片付け) | 근력, 민첩, 판단 |
| 사본(寫本) | 집중 |
| 보고서 작성(報告書作成) | 저항, 내구, 판단 |
| 고문서 해독(古文書解讀) | 마력, 근력, 집중 |

## 식당(台所)



조회와 식사를 하는 곳. 당번과 휴식이 주 내용이다

| 내용 | 상승 능력치 |
|---|---|
| 휴식(休息) | 저항 |
| 간식(おやつ) | 집중 |
| 시식(つまみ食い) | 판단 |

## 실험실(實驗室)



주로 정신적인 능력이 상승된다

| 실험 내용 | 상승 능력치 |
|---|---|
| 약초 달이기(藥草の湯煎) | 저항 |
| 부적 작성(護符作成) | 마력, 판단 |
| 응급처치 훈련(應急手 訓練) | 판단, 민첩 |
| 명상(瞑想) | 마력 |
| 신약연구(新藥硏究) | 저항, 집중 |
| 엑기스 추출(エキス抽出) | 판단, 저항 |

## 특수훈련실(特殊訓練室)



마법을 얻기 위한 경험치 벌기에는 딱이다

| 훈련 내용 | 상승 능력치 |
|---|---|
| 물리공격 특훈(物理攻擊特練) | 물리공격 경험치 |
| 공격마법 특훈(攻擊魔法特練) | 공격마법 경험치 |
| 회복마법 특훈(回復魔法特練) | 회복마법 경험치 |
| 장해마법 특훈(障害魔法特練) | 장해마법 경험치 |
| 보조마법 특훈(補助魔法特練) | 보조마법 경험치 |



# 전투의 진행



▲ 이것이 전투 화면. 화면 좌측 상단에 캐릭터들의 속도가 표시된다

전작까지의 전투 시스템은 지극히 간단하여 누구나 척 보면 뭔지 알만한 간편한 시스템을 자랑했지만 이번에는 조금 다르다. 시리즈 최초로 「전투 화면」이라는 것이 따로 생겼으며 일반 RPG 스타일의 전투로 바뀌었기 때문에 전투가 어떻게 돌아가는지 알 필요성이 생겨 버렸다.

### 조작 설명

수비는 따로 하는 것이 불가능하므로 조작법에 대해서만 설명하기로 한다.

#### 기본기 결정




L버튼으로 마법, 방향키 좌측으로 공격, 우측으로 태세를 잡는다. 단 버튼을 계속 누르고 있어야만 한다.

#### 마법 결정







각 방향 버튼과 R버튼으로 마법의 종류를 결정하며 다시 A, B, X, Y버튼으로 어떤 마법을 사용할 것인지 구체적으로 결정한다.

#### 물리공격 결정




A버튼으로 약공격, X버튼으로 중공격, Y버튼으로 강공격이다. 약에서 강으로 갈수록 위력은 강해지지만 명중률은 떨어진다.

#### 태세 결정




A버튼으로 커버(다른 아군을 대신하여 공격을 맞는다), B버튼으로 휴식(매 턴 조금씩 HP회복), X버튼으로 공격적(매 턴 공격력이 조금씩 올라간다), Y버튼으로 수비적(매 턴 공격력이 조금씩 떨어진다) 태세를 취할 수 있다. 다음 턴이 되면 태세를 풀 것인지를 묻는다.

#### 체인과 연속공격




▲ 이 때 눌러라

타이밍을 잘 맞추면 체인이라는 상태에 돌입이 가능하며 또한 공격 후에 곧바로 재공격을 취할 수도 있다. 사진에 보이는 링이 나올 때 공격버튼(방향키 좌측 버튼)을 누르면 반짝하면서 체인 상태가 되는데 공격을 취소하지 않는 한 명중률과 위력이 상승하는 효과를 볼 수가 있다. 연속 공격 역시 물리 공격이 끝난 후에 등장하는 링의 타이밍에 맞추어 약, 중, 강공격 버튼 중 어느 하나를 누르면 된다.

#### 결계 마법의 주의사항

결계 마법은 다른 마법들과 사용 면에서 차이가 큰 관계로 따로 설명을 한다. 결계 마법의 쓰임은 일단 특정 속성을 적 전체나, 아군 전체, 또는 적 아군 전체에게 부여하는 역할을 한다. 따라서 부여한 속성에는 강해지고, 반대 속성에는 약해진다. 게다가 그 위력도 상당한 수준이기 때문에 잘 사용하면 상당히 좋지만 문제는 결계 마법은 턴이 지날 때마다 MP를 소모한다는 치명적인 단점을 지니고 있는 탓에 루티 같은 속도가 빠른 캐릭터가 사용하면 MP의 낭비만을 초래하고 만다. 게다가 MP의 소모량도 장난이 아니기 때문에 특징을 확실히 숙지하고 사용하도록.

#### 전투이벤트 당일에는 무조건 휴식

앞에 게재한 이벤트 일람을 보면 어느 날에 전투 이벤트가 있는 지가 보일 것이다. 그런데 이 전투 이벤트가 있는 날, 전투에서의 멤버들의 HP와 MP는 그날의 HP와 MP가 그대로 이어진다. 따라서 과로를 하여 HP, MP가 바닥이라면 전투에서는 절대로 이길 수 없다. 이 날에는 일일이 쫓아다니면서 무조건 멤버들을 쉬게 하자.

## 캐릭터 육성 가이드

### 루시드



루시드는 물리 공격이 강하고 나머지 능력치는 보통, 또는 그 이하 수준을 유지하고 있다. 하지만 성장률이 다른 캐릭터에 비해 높은 관계로 상당히 수월한 육성이 가능하다. 더욱이 루시드는 플레이어가 마음대로 조작이 가능하기 때문에 자기 마음대로 육성이 가능한 이점이 있다. 훈련실에서의 연습을 기본으로 마법 관련 능력치를 추가적으로 상승시켜 여차할 경우에는 능력 상승이나 회복 마법도 사용할 수 있는 만능 캐릭터로의 육성을 노리자.

### 비세트



비세트는 물리 공격과 속도 면에서 강세를 보이지만 나머지 능력치가 전부 낮은 관계로 초반에 등장하는 마법 중심의 몬스터에게는 버티지를 못한다. 마법쪽은 전부 포기해도 좋으나 저항력만큼은 열심히 상승시켜, 받는 피해를 최소로 줄이자. 캐릭터 자체가 훈련실 중심의 연습을 행하기 때문에 가만히 둬도 물리 공격의 익스퍼트로 성장할 것임에는 틀림이 없으므로 방어력만 열심히 높여 주자.

### 루티



속도는 최고속이지만 나머지 모든 능력치는 낮다 못해 바닥이다. 속도는 계속해서 살려주고 방어력과 MP 최대치를 기본으로 상승시키자. 어느 정도 상승 후에는 특수 훈련실의 장해 마법 경험치를 쌓아 각종 장해 마법을 익혀두자. 전투에서는 십중팔구 기선을 잡을 것이 뻔하므로 선공에서 장해 마법을 걸어 전투를 유리하게 이끌어 나가는 것이 포인트이다. 단 실패는 용서가 안되므로 반드시 집중력도 늘려 놓을 것. 그런데 루티의 경우에는 되지도 않는 육체 능력을 상승키려고 발악을 하므로 제어를 조금 심하게 할 필요가 있다는 것을 기억해 두자.

### 바시아



바시아는 보기와는 달리 만능 캐릭터이다. 이 특성을 살려 만능 캐릭터로 키워주자. 모든 능력을 골고루 올려주는 것이 포인트. 기본 능력치는 저항력이 엄청나게 높고 나머지는 평균. 게다가 가만히 둬도 알아서 능력치를 어느 정도 올리므로 땡땡이 칠 때를 노려서 일을 시키자. 육성은 가장 편한 스타일의 캐릭터이다.

### 프로네



중반에 일행에 합류하게 되는 프로네는 마법 능력치는 더 말이 필요없을 정도로 화려하다. 하지만 방어력이 육체적, 정신적으로 쇠약하므로 초반에는 보고서 작성만 시키자. 그 후에는 특수 훈련실에서의 경험치 배양을 중점적으로 노려야 한다.



속도가 일행 중 가장 느리므로 결계 마법을 익혀두면 MP 소모량이 적기 때문에 아주 편리하다. 절대로 속도 능력치를 높이지 말 것. 능력치가 마음대로 오르지 않기 때문에 루티와 더불어 공을 상당히 들여야 한다. 루시드나 비세트로 잘 감싸주지 않으면 아주 쉽게 죽는다. 주의!

## 엔딩에 관하여

이 게임의 엔딩은 메인 캐릭터에게만 존재하는 것은 아니다. 서포트 캐릭터와 서브 캐릭터에게도 엔딩은 존재한다. 또한 남성들(비세트, 제퍼)에게도 엔딩이 존재한다(※ 야오이 물은 아니지만…). 단 마지막 배틀에서 승리하여야만 캐릭터들의 해피엔딩이 나온다는 것이 문제. 게임의 특성상 생활 이벤트나 일상 회화를 전부 놓치지 않고 해피엔딩을 보기에는 상당한 무리가 따른다. 오히려 서브 캐릭터들의 엔딩이 훨씬 보기 쉬운 편이라 할 수 있겠다.

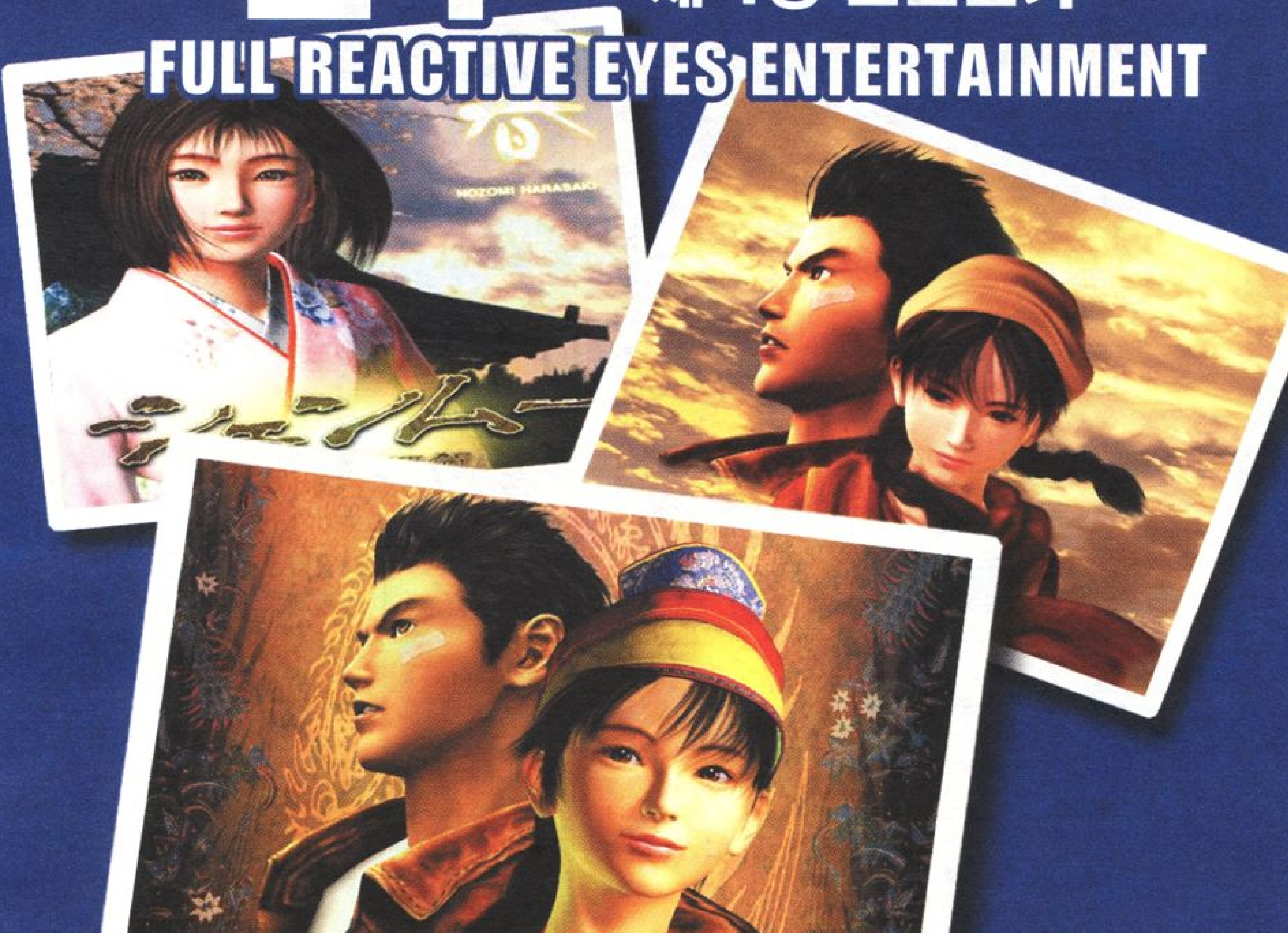
●장르:FREE ●제작사:AM2 OF CRI ●발매일:99년 12월 29일 ●발매가:6,800엔

DREAMCAST

당신은 또 다른 현실 세계를 경험하게 된다

# 셴무 - 제 1장 요코스카

## FULL REACTIVE EYES ENTERTAINMENT

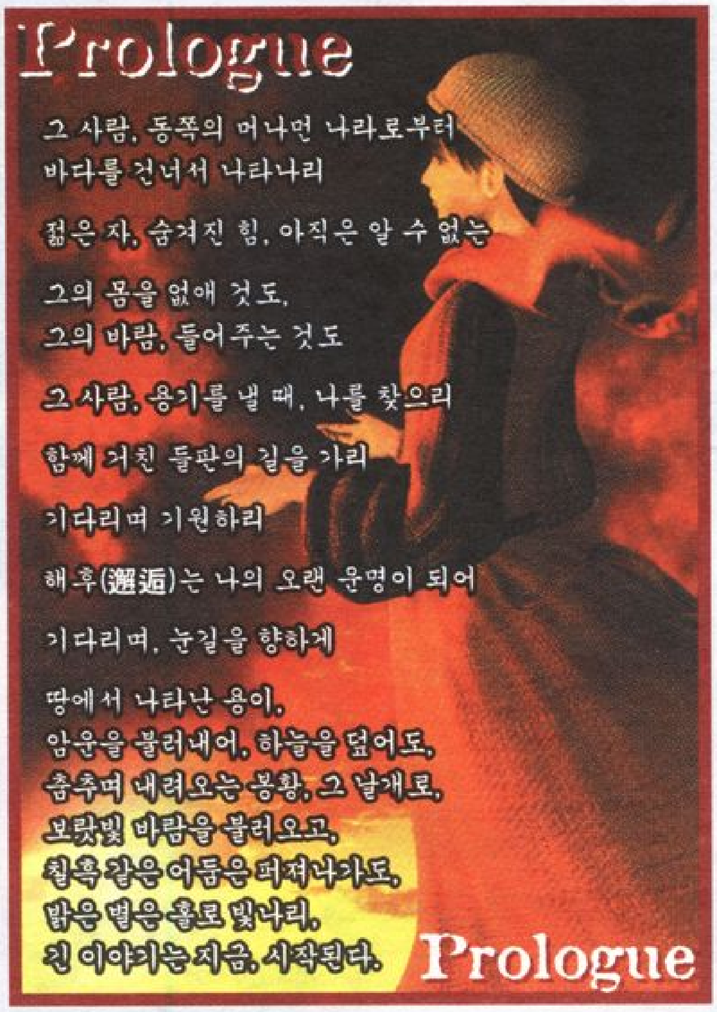



| | |
|---|---|
| 그래픽 | ★★★★★ |
| 조작감 | ★★★★ |
| 스토리 | ★★★★★ |
| 사운드 | ★★★★★ |
| 연출 | ★★★★★ |
| 소장가치 | ★★★★★ |

지난달의 황당 단순 공략 때문에 많은 분들이 속상하셨을 줄로 사료되옵니다. 사과의 뜻을 가득히 담아서 여러분께 최고의 공략을 선사합니다. 저희 셴무팀의 아름답고 훌륭한 공략과 여러분의 노력이 멋진 사이버 세계를 창출할 것으로 믿어 의심치 않습니다. 아무쪼록 건강하게 게임을 마치길 기원하며….

공략 → 셴무팀

# Prologue



그 사람, 동쪽의 머나먼 나라로부터
바다를 건너서 나타나리

젊은 자, 숨겨진 힘, 아직은 알 수 없는

그의 몸을 없애 것도,
그의 바람, 들어주는 것도

그 사람, 용기를 낼 때, 나를 찾으리

함께 거친 들판의 길을 가리

기다리며 기원하리

해후(邂逅)는 나의 오랜 운명이 되어

기다리며, 눈길을 향하게

땅에서 나타난 용이,
암운을 불러내어, 하늘을 덮어도,
춤추며 내려오는 봉황, 그 날개로,
보랏빛 바람을 불러오고,
칠흑 같은 어둠은 퍼져나가도,
밝은 별은 홀로 빛나리,
긴 이야기는 지금, 시작된다.

Prologue

# 인물소개



## 하즈키 료
### -芭月 涼

쉔무의 주인공. 11월 29일생. 18세. 요코스카고교 3학년.
아즈키류유술(芭月流柔術)의 달인인 아버지로부터 유술을 이어받았다. 18세가 되던 날, 아버지를 남제에게 잃게되고, 그 복수를 위해서 여행에 나서게 된다.



## 하즈키 이와오
### -芭月 巖

아버지 175CM, 80KG
료의 아버지. 5월 3일생. 40세. 아즈키 무관의 주인.
젊은 시절에, 중국에 무사수행을 다니며 여러 무술가들과 교류했다. 아들 료에게 그 기술들을 전수하지만, 중국에서 온 남제에게 패한다.

# 주요인물



## 창룡
### -蒼龍(남제-藍帝)

악역 치우문의 간부.
정체를 알 수 없는 인물로, 이와오를 찾아서 대륙에서 건너왔다. 거울을 찾으러 왔고, 이와오와 중국에서 과거에 무슨 일이 있었는지는 알 수가 없다. 손에는 용의 문신이 있다.



## 하라사키 노조미
### -原崎 望

1장의 히로인 164CM, 47KG
료와 같은 학교의 친구. 8월 23일생. 18세. 요코스카고교 3학년.
캐나다에서 돌아온 2세, 양친은 캐나다에 살고 있다. 현재는 할머니가 운영하는 꽃집에서 함께 살고 있다. 항상 우는 듯한 얼굴을 하고 있다.



## 후쿠하라 마사유키
### -福原 正幸

제자 173CM, 68KG
이와오의 제자. 8월 6일생. 26세.
하즈키 무관에 함께 살고 있다. 다소 어벙한 성격이지만, 성실하다.



## 하야다 이네
### -早田 稲

식모 155CM, 48KG
료의 어머니격 존재. 8월 9일생. 64세.
료의 어머니를 대신하는 인물로, 하즈키 무관의 일을 돕고 있다.



## 레이 셴화
### -玲 莎花

셴무의 히로인
1장에서는 꿈속에서만 등장하지만, 앞으로의 전개에 큰 영향을 미칠 것으로 예상된다.



## 챠이-チャイ

적 160CM, 55KG. 치우문 내부에서도 소속은 확실하지 않다. 말하자면 말단 구성원 정도. 남제가 하즈키가에서 봉황경을 강탈한 후 행동을 시작했지만, 어쨌든 봉황경을 빌미로 치우문에 들어가려고 한 것 같다. 특이한 체질로 사용하는 기술은 인간답지 않게 특이하다. 당랑권을 사용하는 것 같지만 아류(我流)의 기술을 함께 쓴다.

## 친구들

### 이토 나오유키 (伊藤 直之)
18세. 177CM, 61KG 사쿠라가언덕
바이크 매니아, 정작 바이크 가게에서는 별로 모습이 보이지 않는다. 전화번호는 37-7492.

### 사쿠라다 이치로 (櫻田 伊知郎)
18세. 177CM, 68KG 야마노세
오락실에 자주 등장하며, 놀러 다니기 좋아하는 녀석. 나카무라와는 무슨 관계가?

### 히라노 유우지 (平野 優二)
16세. 175CM, 64KG 사쿠라가언덕
고교 후배로, 제법 여러군데서 나타나지만, 주로 공원에서 미시마와 함께 있는 듯하다.

### 타지마 에리 (田島 繪梨)
18세. 157CM, 45KG 사쿠라가언덕
노조미, 료의 친구로, 노조미와는 상당히 친한 듯하다.

### 미시마 마유미 (三島 まゆみ)
18세. 163CM, 48KG 사쿠라가언덕
히라노와 함께 있는 경우가 많다. 메구미의 언니.

## 고교생

### 나카무라 노리코 (中村 紀子)
18세. 161CM, 48KG 사쿠라가언덕, 톰의 가게
사쿠라가 언덕에서 사쿠라다와 얘기하고 있는 일이 많으며, 톰의 가게에서 톰의 춤을 언제나 구경하고 있는 톰의 팬.

### 모리노 유미 (森野 裕美)
16세. 160CM, 48KG 도부이타.
말을 걸어도 별 반응을 해 주지 않는다.

### 우스이 쇼코 (臼井 章子)
17세. 161CM, 49KG 도부이타.
역시 별 반응을 해 주지 않는다. 유미와 같은 곳에 사는 듯?

## 아웃 사이더

### 미하시 고로 (三橋 五郎)
18세. 180CM, 80KG 도부이타.
항구에서 처음 만나게 되는 녀석으로, 혼이 난 후에는 료를 형님으로 모신다. 유쾌한 개그 캐릭터로 포즈가 다양하다. 치잇스~.

### 사와노 마이 (澤野 麻衣)
16세. 161CM, 46KG. 도부이타.
호쿠호쿠 도시락 출장점의 히사카씨의 동생으로, 고로와 사이가 좋은 듯하다. 히사카씨에게 부탁받아 그녀를 갱생(?)시키는 이벤트가 있다.

### 나가시마 테츠야 (長島 哲也)
18세. 170CM, 56KG 도부이타.
에노키의 오른팔로 고정된 역할.

### 마루야마 타쿠야 (丸山 拓彌)
16세. 도부이타. 비운의 캐릭터, 그 두 번째.

### 에노키 아키오
18세. 172CM, 62KG 도부이타.
무리의 우두머리, 특기는 박치기로, 불굴의 정신으로 세 번이나 도전하지만….

### 쯔카모토 나오미치 (塚本 直道)
16세. 도부이타.
에노키의 복수를 위해 동원되지만, 그저 혼나고 마는 비운의 캐릭터.

### 미나미노 유미코 (南野 裕美子)
17세. 154CM, 48KG 도부이타.
여성단원의 일인으로, 항상 레나와 함께 행동함. 태도는 매우 좋지 않다.

### 이사야마 레나 (伊佐山 鈴奈)
17세. 156CM, 48KG 도부이타.
유미코와 함께 다니는 여성단원. 대화할 마음은 전혀 없는 듯하다.

## 아이들

### 미시마 메구미 (三島 惠)
5세. 110CM, 28KG 야마노세.
새끼 고양이 이벤트로 인해서 친숙한 캐릭터, 마유미의 동생이다. 주로 신사에 있지만, 놀이터에 있는 경우도 있다.

### 이토 카요코 (伊藤 佳代子)
6세. 112CM, 22KG 사쿠라가언덕.
항상 길 위나 공원에서 그림을 그리며 논다. 상당히 울보인 듯하다.

### 사토우 리카 (佐藤 里香)
8세. 115CM,30KG. 야마노세.
아오야마군과 항상 함께 얘기하고 있다.

### 미쯔이 코우다 (三井 廣田)
8세. 131CM, 33KG. 사쿠라가언덕.
아이들을 이끄는 골목대장. 그는 미래의 에노키?

### 야마모토 타츠야 (山本 達也)
7세. 120CM, 35KG. 사쿠라가언덕.
아베 상점 앞의 가챠가챠를 즐겨하는 녀석. 입버릇은 100엔만….

### 이와사키 겐타 (岩崎 健太)
8세. 127CM, 32KG. 사쿠라가언덕.
야구하자고, 축구하자고 졸라댄다

### 다카하시 카오루 (高橋 かおる)
11세. 148CM, 40KG. 사쿠라가언덕.
아이들 중에서는 연장자격. 저녁 무렵에는 페니 베어 앞의 공터에서 놀고 있다.

### 아오야마 켄지 (青山 健兒)
8세. 115CM, 32KG. 야마노세.
리카와 함께 있는 프로레슬링, 싸커, 야구 등의 스포츠를 좋아하는 소년.

### 스미야 코우타로 (住谷 浩太郎)
11세. 146CM, 42KG. 사쿠라가언덕.
타지마군과 함께 언제나 열심히 대화중.

### 이토 야스오 (伊藤 康夫)
9세. 118CM, 24KG. 사쿠라가언덕.
나오유키의 동생으로, 평일 오전에는 학교에 다니느라 만날 수 없다. 14시경에, 나오유키의 집에 가면 하교 길의 그를 볼 수 있다.

### 타지마 히데키 (田島 秀輝)
10세. 143CM, 42KG. 사쿠라가언덕.
아베상점 앞에서 언제나 놀고 있다. 스미야군과는 단짝인 듯.

### 니시다 고우스케 (西田 恭輔)
6세. 사쿠라가언덕.
에노키에게 장난감을 던졌던 소년. 하라사키가 감싸준다.

## 주민들

### 사타케 유키오 (佐竹 幸夫)
43세. 165CM, 57KG. 사쿠라가언덕.
아침 일찍 일하러 나가기 때문에 그다지 볼 기회가 많지 않지만, 저녁때부터 새벽녘까지는 술집 근처를 배회하는 경우가 많다.

### 히라노 미나코 (平野 美奈子)
20세. 163CM, 47KG. 사쿠라가언덕.
토마토마트에서 아르바이트를 하고 있는 대학생, 휴일에는 상점가를 돌고 있다.

### 미시마 후사요 (三島 房代)
43세. 158CM, 48KG. 사쿠라가언덕.
마유미와 메구미의 어머니로, 아침에는 도부이타로 무언가를 사러 갔다가, 공중 전화 근처에서 얘기하고, 청소하는 것이 일과인 듯 하다.

### 곤도 후사코 (近藤 フサ子)
50세. 165CM, 54KG. 사쿠라가언덕.
스미야씨, 미시마씨와 아주 사이가 좋은 듯, 토마토마트에서 일하는 곤도씨의 어머니.

**아베 세츠** (安部 節)

75세. 154CM, 48KG. 아베상점.
아베상점의 주인으로, 료를 어린 아이라고 부른다. 독특한 말투를 사용한다.

**니시다 키요시** (西田 潔)

40세. 167CM, 62KG. 사쿠라가언덕.
평범한 샐러리맨, 점심은 야마미치, 저녁은 아지이치에서 먹는다.

**사토 아리히로** (佐藤 有弘)

38세. 170CM, 60KG. 야마노세.
직업은 샐러리맨이지만, 밤에는 언제나 마작을 하러 간다.

**노무라 미쯔구** (野村 貢)

45세. 사쿠라가언덕.
택시 운전사로, 저녁때면 언제나 일 나갈 준비를 하는 모습을 볼 수 있다.

**다카시마 쯔요시** (高島 剛)

56세. 159CM, 66KG. 사쿠라가언덕.
전형적인 술주정꾼. 밤에 도부이타라면 한번쯤은 꼭 보게 될 듯하다.
루트를 뒤쫓아 보는 것도?

**야마기시 시게오** (山岸 成夫)

75세. 169CM, 58KG. 사쿠라가언덕.
전직 군인이었던 사람으로, 료의 아버지인 이와오에 대해서도 잘 알고 있는 듯 하다. 초반에는 검은 차의 정체를 쫓다가 만나게 되며, 중반에는 그에게서 고무술의 기술을 가르침 받게 된다.

**타키모토 마나부** (瀧元 學)

36세. 165CM, 67KG. 사쿠라가언덕.
사쿠라가언덕의 건축현장에 있는, 건설작업원. 실제로, 쉔무의 인테리어 코디네이트를 맡은 스태프 중의 한 사람.
프로필은 있는 그대로?

**사카모토 요헤이** (坂元 洋平)

37세. 178CM, 77KG. 사쿠라가언덕.
타키모토의 상사로, 공사현장에 있다. 휴일에는 만날 수 없다.

**야마시타 신이치** (山下 伸一)

32세. 168CM, 56KG. 사쿠라가언덕.
우편배달원으로, 매일매일 충실한 일을 하고 있다. 말을 걸 수는 없다.

**가와모토 히로시** (川本 廣)

23세. 사쿠라가언덕.
신문배달원. 역시 말을 걸 수는 없다.

## 도부이타 상점가의 사람들

**톰 존슨** (Tom Johnson)

27세. 179CM, 80KG. 핫도그집.
핫도그점의 주인으로, 료의 친구. 언제나 경쾌한 리듬에 맞춰 춤을 추고 있다. 나중에는 항구에서도 장사를 하게 된다. 후반부에는 그에게 토네이도킥을 배우게 된다.

**하니 잭슨** (Honey Jackson)

23세. 170CM, 67KG. 핫도그집.
톰의 애인으로, 저녁때쯤부터 톰과 함께 가게를 지킨다. 톰보다는 일본어에 능숙한 듯.

**마리오 그리아니**

48세. Bob's Pizza.
피자가게의 주인으로 이탈리아인이다. 낙천적인 성격을 보여준다.

**노다 신키치** (野田 信吉)

45세. 168CM, 62KG. 어물전 신키치.
생선가게의 주인아저씨, 낮동안은 가게를 지키다가, 폐점 후는 바이크를 타고 어디론가 나간다. 밤에는 술집에 간다.

**아오이 마사루** (青井 勝)

49세. 163CM, 69KG. 마사루 야채점.
아내와 함께 야채점을 경영하고 있다. 밤에는 가라오케에서 모습을 볼 수 있다.

**아오이 요시에** (青井 良江)

40세. 162CM, 50KG. 마사루 야채점.
남편과 함께 야채점을 경영하고 있다. 박수를 치며 손님들을 부르고 있다.

**다무라 히로시** (田村 廣)

38세. 180CM, 80KG. 다무라 정육점.
예전에는 불량배였다. 가게에 가면 언제나 만날 수 있다.

**아오키 모토유키** (青木 基幸)

34세. 168CM, 62KG. 햄버거점 퍼니 베어.
상점가 구석에 있는 퍼니 베어의 주인. 의외로 정보를 많이 갖고 있다.

**토우타키치** (陶多吉)

50세. 아지이치.
요리인, 도부이타의 중국인 협회의 회장.

**토우른카** (陶林夏)

48세. 아지이치.
남편과 함께 가게를 지키고 있다.

**야마오카 타츠히토** (山岡 達人)

20세. 아지이치. 아지이치의 젊은 요리사. 달요리사에게 수업을 받고 있는 중.

## 항구

**오카야스 미노루** (岡安 實)

31세. 185CM, 91KG.
제프리를 동경(?)하는 항구의 사나이. 그의 백 스로를 보지 못하면 큰일.

**무라사키 신고** (村崎 眞吾)

29세. 180CM, 82KG.
오카야스와 오래전부터 함께 행동 해 온 매드엔젤스의 일원.

**무라사키 신고** (村崎 眞吾)

29세. 180CM, 82KG.
오카야스와 오래전부터 함께 행동 해 온 매드엔젤스의 일원.

**하타나카 요시히데** (畑中 良英)

23세. 185CM, 107KG.
매드 엔젤스의 일원으로 고교생때부터 품행이 좋지 않았다.
오카야스에게 스카웃 되었다.

**스미야 나츠키** (住谷 なつき)

39세. 152CM, 52KG. 사쿠라가언덕.
정보통. 이런저런 소문에 대해 많이 알고있다. 최근 안경을 새로 맞췄다

**노무라 타에코** (野村 たえ子)

44세. 158CM, 54KG. 사쿠라가언덕.
언제나 악속으로 바쁜 아주머니, 대화할 틈을 주지 않는다.

**시부카와 카메** (澁川 龜)

78세. 152CM, 42KG. 사쿠라가언덕.
야마모토씨의 집을 찾아달라고 하는 할머니, 야마모토씨 집을 찾아주자.

**다카하시 요시카즈** (高橋 良和)

42세. 175CM, 72KG. 사쿠라가언덕.
샐러리맨. 피곤하다고 괴로워한다.

**히라노 스구루** (平野 秀)

40세. 170CM, 66KG. 사쿠라가언덕.
미나코의 아버지, 회사의 중역인 듯 하지만....

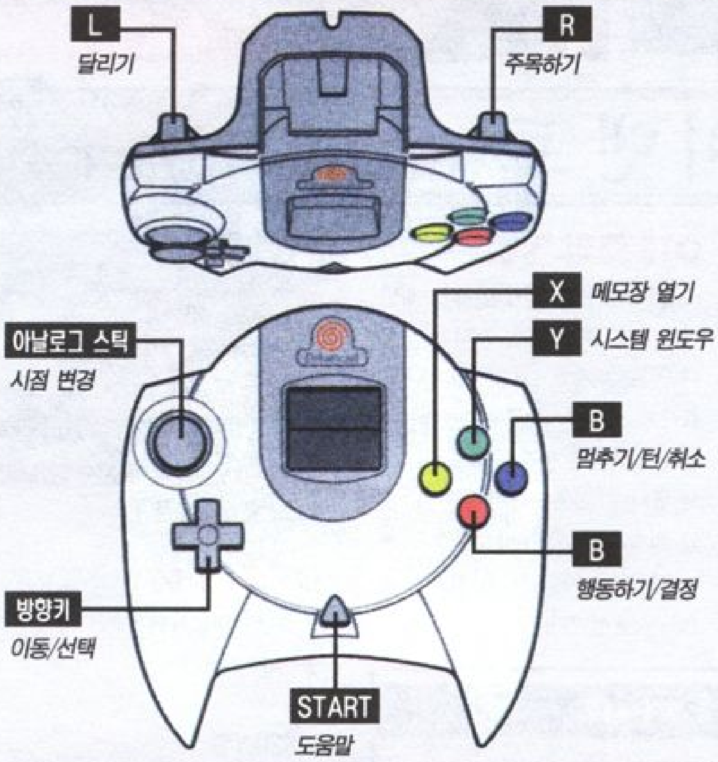
**김시하** (金 時河)

34세. 171CM, 67KG.
한국인인 듯 하지만 경력은 불명,
소문으로는 한국 어떤 회사의 중역으로 휴가를 이용해 낚시를 하러 온 듯하다. 항상 낚시를 즐기고 있다.

# 프리 퀘스트 (FREE QUEST)

이곳 저곳을 돌아다니며 사람들과 대화를 하여 정보를 얻으며, 물건을 조사하여 이용하는 부분입니다. 게임의 스토리 진행에 있어서 가장 기본이 되는 메인 파트라고 할 수 있습니다. 일단 편리하고도 세밀한 조작 시스템을 이해하고, 마을 전체의 모습을 파악하는 것이 중요합니다. 세심한 관찰력과 추리력도 필요하겠지요.

## ●●●●●● 프리 퀘스트의 조작법 ●●●●●●




### 조사하기

1. 방향키를 이용하여 조사할 물건이 있는 곳 근처로 갑니다.
2. 아날로그 스틱을 이용하여 조사할 물건이 있는 곳을 봅니다.
3. R버튼을 눌러서 조사할 물건에 주목합니다. 일단 주목한 뒤에는 방향키를 이용하여 가까운 곳의 다른 물건을 주목할 수도 있습니다.
4. A버튼을 이용하여 상황에 따른 행동을 취합니다.

### 대화하기

A버튼을 사용하여 조사하기와 같은 방법으로 할 수 있지만, 좀 더 멀리서 부를 수도 있습니다. 부른 상태에서 시간이 지나면 그냥 가버리므로 주의.

■ 아이템 사용하기

특정한 아이템을 사용할 수 있는 물건이나 생물을 조사하거나 대화할 때는, 화면에 A버튼과 함께 Y버튼이 표시됩니다. 이때 Y를 눌러 시스템 윈도우를 열어 적절한 아이템을 꺼내서 A버튼으로 사용할 수 있습니다.

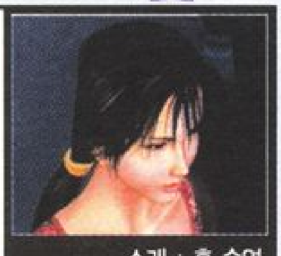
### 메모 활용

『료』군은 중요한 일이 있을 때면 메모하는 습관이 있습니다. 이러한 메모를 보며 플레이하면 큰 줄기만을 찾아 플레이할 수 있습니다. 메모는 형태로 보자면 『무엇은 무엇이다』라는 정의형·정보와 『무엇을 해야한다』는 의무형과 『무슨 일이 있었다』는 사실 기술 형, 『무엇을 어떻게 할까』라는 문제 제기형 등이 있습니다. 게임의 진행에 따라 메모가 일정한 장소에 적히게 되므로, 이벤트를 빠짐 없이 겪고 싶은 플레이어라면 메모가 빠진 곳이 있다면 채워 넣도록 플레이하는 것이 좋습니다. 메모를 한 뒤에는 화면 우측 하단의 나침반 옆에 메모 마크가 나오고, X버튼으로 즉시 확인할 수 있습니다. 방향키 좌우를 이용하여 1페이지씩 넘길 수 있고, 방향키 ↑↓를 이용하면 처음과 마지막 페이지로 한번에 이동할 수 있습니다.

### 시스템 윈도우 활용

Y버튼을 누르면 여러 가지 아이콘으로 이루어진 시스템 윈도우가 나옵니다.

## Game System

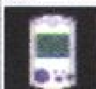

소개 : 홍 수영

센무의 이야기를 해줄게요. 그래요, 『아이템』의 얘기예요. 회중 전등이나 양초는 불을 밝힐 때 사용할 수 있어요. 하지만, 낭비해서는 안되요. 필요한 때에 없으면 곤란하잖아요? 기술의 두루마리 같은 것도 있지요. 하지만, 읽는 것만으로 금방 사용할 수 있을 거라고 생각하지는 말아요. 권법은 그렇게 쉽지 않아요. 시계도 있어요. 약속 시간을 지키지 않는 사람은 신뢰받기 힘들죠. 주의하세요. 『메모장』에 대해서도 가르쳐 주죠. 소중한 것이에요. 이것에는 사람들에게 들은 이야기나 중요한 일들을 적어 가는 거예요. 지금까지의 일을 돌아보고 싶다던가, 앞으로 무엇을 해야할지 모르게 될 때, 열어보면 되요. 사용법도 간단, X버튼을 누르는 것만으로 쉽게 볼 수 있게 만들어져 있어요. 음, 『시스템 윈도우』의 이야기를 하죠. 아이템은 전부 시스템 윈도우 속에 정리되어 있어요. 시스템 윈도우는 Y버튼을 누르는 것만으로 열리고, 아이템을 선택하는 커서는, 이전에 사용한 아이템 위에 남아있으니까, 사용하기 쉬워요. 시스템 윈도우에는 『돈』도 모아져 있어요. 버스 요금, 전화 요금, 무엇을 하던지 돈은 소중히 해야하죠. 게임 센터에 사용하는 것도 좋지만 적당히 하세요. 그리고, 모든 아이템은 조사해 볼 수가 있어요. 새로운 아이템을 손에 넣으면 잘 조사해 보세요. 그때까지 눈치채지 못했던 사실을 발견할 수 있을지도 몰라요. 그리고, 『탐색』의 설명을 하지 않으면 안되겠죠? 아날로그 키와 줌을 사용해서, 여러 곳을 쳐다보세요. 슥~ 하고 시점이 고정되는 곳이 있을 거에요. 그래요, 이것이 『록 온 시스템』이에요. 록 온이 되면, A버튼을 누르세요. 문을 열거나, 물건을 잡거나, 이런저런 일들을 할 수 있어요. 이 때, 필요한 아이템은 그대로 손에 넣고, 아이템이 되요. 마지막으로 한가지, 스타트 버튼을 눌러본 사람은 이미 알겠지만, 센무에는 『헬프』 기능이 있어요. 헬프 기능이라는 것은 그 장소 장소에 적당한 조작방법을 표시, 설명해주는 기능이에요. 어떻게 하는 건지 모르겠을 때에는 스타트 버튼을 누르세요. 그리고, 헬프를 보면 되는 거에요. 누구라도 알기 쉽게, 친절하게 쓰여 있어요. 안심하세요. 그럼, 이번엔 여기까지, 어느 정도 알겠죠?

### 1. 소지 아이템

구입하거나 획득한 아이템을 보여줍니다. A버튼으로 선택하면 아이템이 줌 업 되고, 만일 사용해야 할 상황이라면 다시 A를 눌러 사용합니다.

### 2. 시스템 아이콘



**RESUME**

게임을 일시 중단합니다. 실행하면 게임이 멈추고, 다음에 시작할 때에는 타이틀 화면에서 『CONTINUE』를 선택하여 RESUME을 실시한 상황부터 이어서 할 수 있습니다. 프리 퀘스트의 어느 상황에서도 사용할 수 있지만, 이어서 할 수 있는 횟수는 1회이므로 주의해야합니다.



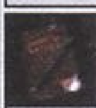
**설정**

옵션을 바꿀 수 있습니다. 타이틀 화면에서 설명한 옵션과 같습니다.



**기술 두루말이**

수련하여 얻은 기술의 이름과 커맨드, 그리고 동작들을 볼 수 있습니다.



**메모장**

메모한 내용을 볼 수 있습니다. X버튼으로 불러오는 것과 같습니다.



**코인**

슬롯 머신에서 사용하는 코인을 가지고 있는 수를 알 수 있습니다.



**달력**

현재의 날짜와 시간, 요일 등을 알 수 있습니다.



**콜랙션**

뽑기에서 얻은 물건들을 볼 수 있습니다.

### 3. 소지 금액

### 4. 현재 장소

# 뷰 모드 (VIEW MODE)

프리 퀘스트 중이나 기타 다른 모드를 진행하다가, 특별한 이벤트에 한해서 자동으로 진행되는 『뷰 모드』가 시작됩니다. 특별히 하는 일은 없으니, 타 게임의 동영상을 보는 기분으로 즐길 수 있습니다.

이정재씨의 명대사, 「이게 영화야 게임이야」 ▶





# 퀵 타이머 이벤트 (QTE)

프리 퀘스트 도중, 갑자기 공이 날아온다거나 적의 공격을 받는 것과 같이 발생합니다. 화면내에 표시되는 버튼 아이콘에 따라 버튼을 눌러주면 『료』가 적절한 행동을 합니다. 만일 옳지 못한 버튼을 누르거나 제한 시간을 초과하게 되면, 실패하게 됩니다. 본문에서 『QTE』라고 표시한 곳의 커맨드가 이것에 해당됩니다. 성공시의 커맨드를 기술하였고, 분기가 있는 부분은 분기별로 정리하여두었습니다.



▲ 갑자기 날아오는 공, QTE발동!

## QTE 조작 방법

QTE의 룰은 간단합니다. 화면상에 『삐비삑삑』하는 소리와 함께 나타나는 버튼을 그대로 눌러주면, 료에게 유리한 쪽으로 행동하고, 만일 실패하면 불리한 쪽으로 흐르게 됩니다. 사용하는 버튼은 A, B와 방향키로 A와 B는 손발을 쓰는 일에, 방향키는 몸을 피하는 쪽으로 사용됩니다.



▲ 버튼에 맞게 누르기

## QTE의 종류

퀵 타이머 이벤트에는 두 가지 종류가 있습니다.

### 1. RETRY형

한번 실패해도 다시 한번 같은 버튼의 QTE로 기회가 주어지며, 만일 2번 연속 실패하게 되면, 처음부터 같은 버튼의 패턴으로 시작하게 되는 QTE입니다. 주로 스토리의 큰 줄기를 맡는 QTE가 이러한 형태입니다.

### 2. ONE CHANCE형

한번 실패하면 기회가 다시 주어지지 않으며, 다른 내용으로 이야기가 전개되는 QTE입니다. 때문에 자잘한 내용의 분기가 생기게 됩니다. 하지만, 그 효과는 그리 오래가지 않으므로 실패했다고 미련을 가질 필요는 없습니다.





소개 : 챠이

## Quick Timer Event

*넌, 운이 좋구나. 이 몸을 이렇게 찬찬히 뵈면서 설명을 들을 수 있으니까 말이야. 너희들 『QTE』라고 알아? 뭐, 안다고? 건방지구나 케···. 뭐 좋아, 모르는 놈들도 있을 테니, 알고 있는 녀석들은 한번 더 들어라. 케헤.*

*『QTE』라는 것은 퀵 타이머 이벤트의 약자다. 표시되는 아이콘에 맞춰서 버튼을 누르는 것만으로 누구라도, 간단하게, 아주 재밌지, 흥미로운 이벤트를 체험할 수 있다 케···. 바리에이션은 풍부하다 케···.*

*갑자기 날아오는 공! 갑작스런 순간에 피할 수 있을까? 「찾고 있던 남자를 발견했다」라는 순간에 체이스 QTE. 케케케, 우물쭈물 할 새가 없어. 사람들 틈을 빠져 나가라! 펜스를 뛰어 넘어라! 자아, 비키고, 피하고, 이런, 사과가 굴러온다. 뛰어넘어라! 끝까지 쫓는 거야! 케케케 어때? 어르신의 중계방송만으로도 두근두근하지 않아? 한순간의 판단이 성공, 실패의 명암을 가르지 케. 이 간단함과 경쾌함의 융합이 두근두근하는 체험을 누구든지 할 수 있도록 해 준거지. 아차, 잊어먹었네. 설령 실패로 끝나도 걱정할 일은 없어. 실패하면 실패한대로 뒷 이야기가 준비되어 있으니까. 어이, 『QTE배틀』은 알고 있나? 가르쳐 주지. 가르쳐 주지 케헤. 싸움을 다이나믹하게 QTE로 표현한 것이 QTE배틀이라고 불리는 것이지. 케···버튼 하나로, 때리고, 차고, 던진다. 다양한 기술이 펼쳐지고, 그래 박력만점의 싸움이 벌어지지 케. 케케~. 적의 공격을 피하면서 동시에 반격! 두 사람을 한번에 날려버리고, 넋이 나갈 정도로 멋지지 케. 날아간 적 때문에 부서지는 나무 상자와 진열장, 굉장하지? 케케케케. QTE는, 언제, 어디서 무엇이 시작될지 알 수가 없어. 이 몸처럼 신출귀몰 하다는 거야. 당황하지 말고, 시원시원하게 눌러. 방심하다간 어느 사이엔가 이 몸이 배후에 숨어 들어가 있을지도 모르니까. 케케케케케케케케. 케켓*



# 프리 배틀 (FREE BATTLE)

프리 퀘스트에서 활동하던 무대를 그대로 이용하여, 프리 배틀을 벌입니다.

## Battle System


소개 : 하즈키 료

*『수행 시스템』에 대해서 얘기하지. 수행 없이 권법은 늘지 않아. 매일매일의 수행 방법을, 자기 전에 결정할 수 있지. 손 기술, 발 기술, 던지기, 어떤 기술을 중점적으로 수행하는가에 따라 그 결과도 달라지지. 수행이 숙련도의 상승을 가져오고, 그에 따라서, 각각의 기술들이 중급, 상급으로 변화해 가지. 즉, 수행방법을 바꾸는 것으로, 자신에게 맞는 격투 스타일로 변화시켜 가는 것이 가능하다는 것이야. 물론, 번거로운 조작은 필요 없어. 이야기의 진행에 맞춰서, 숙련도는 올라가니까. 뭘 더욱 더 수행하고 싶은지 때때로 정하기만 하면 되지. 그러고 싶지 않으면 그냥 둬도 문제는 없어. 그때는 빠짐없이 모든 기술을 수행하니까….*

*다음은 『기술 전수 시스템』 에 대해서 얘기하지. 이야기를 진행해 나가면, 기술을 가르쳐 주는 사람과 만나게 될 때가 있어. 그 사람의 가르침을 참고로 해서, 올바르게 버튼을 누르면 기술을 쓸 수 있지. 몸의 움직임, 다리의 움직임, 그 타이밍, 정확히 시범도 보여주니까, 단계를 따라서 천천히 가르쳐 주니까 걱정 없어. 몇 번을 해도 모르겠다면 『VMS』를 보도록 해. 정답 커맨드가 표시되어 있을 테니까…. 언제라도 배우는 사람들에게도 신경 쓰고 있으니까…. 여러 사람들과 만나서 많은 기술을 배워 둬. 배운 기술은 연습할 수 있지. 근데, 어디서 연습할 수 있는가는 스스로 찾아보도록 해. 그리고, 기술을 여러 가지로 시험해 보는 게 좋아. 아무리 신기술을 습득했다고 해도, 그 기술에 익숙해 져야해. 자신의 뼈와 살이라고 말할 수 있을 정도로 해두지 않으면 안돼. 마지막으로, 『프리 배틀』 그래, 실전이야. 물론, 수행해서 진화시킨 기술, 기술 전수로 배운 기술도 시험할 수 있어. 셴무의 전혀 새로운 배틀 시스템은, 간단한 조작으로, 긴장감 넘치는 배틀을 실현했지. 그 중에서도 특징적인 것은 『흘리기』야. 공격이 흘려진 상대는 밸런스가 깨지고, 그때의 일격을 놓치는 녀석은 없지. 한가지 더 말해두지. 『피하기』다. 능숙한 『피하기』는 터무니없는 공격보다도 효과가 있지. 피해서 뒤로 돌아 들어가, 그대로 던져 버려. 배운 기술, 수행해서 발전한 기술에, 이 『흘리기』 와 『피하기』를 섞어서 싸우는 거다. 실전에서 자신의 힘을 확인할 수 있지. 드럼통, 나무상자를 던져 오는 적도 있으니까 조심해. 반드시 전조가 있을 테니. 무턱대고 싸울 생각은 없지만, 튀는 불똥은 걷어낸다는 것이지. 용서는 없어. 덤비는 녀석은 각오해라. 매일, 수행을 게을리 말고, 다른 사람의 가르침에 귀를 기울이며, 그리고 실전에서 경험을 쌓는 『수행 시스템』, 『기술 전수 시스템』, 『프리 배틀』, 이 세 가지를 잊지 않도록.*

### ■ 프리 배틀의 조작

| 패드 조작 | 하는 일 |
|---|---|
| 아날로그 스틱 | 시점 이동 |
| 방향 키 | 이동 |
| L | 달리기 |
| R | 단축 기술 |
| A | 발 기술 |
| B | 던지기 |
| X | 손 기술 |
| Y | 흘리기/특수 이동 |

### [손 기술]

X버튼으로 사용하며, 손을 이용한 기술로 『버추어 파이터』의 P버튼과 비슷한 용도입니다. 연타만으로도 빠른 연속기가 가능하며 도중에 그만두고 다른 기술로 이어가기 편하지만 리치가 짧고 중단과 상단 공격 한정이라는 단점이 있습니다.

### [발 기술]

A버튼으로 사용하며, 발을 이용한 상·중·하단 공격을 사용할 수 있습니다. 손 기술이 직진성 기술이 많은 반면에, 발 기술은 리치가 긴 직진성 기술 뿐만 아니라 회전 반경이 큰 공격도 많습니다. 하지만 공격 모션이 큰 것이 허점이므로 주의해야합니다. 『버추어 파이터』의 K버튼과 비슷한 용도입니다.

### [던지기]

상대 가까이에서 B버튼을 누르면 상대를 잡아서 던집니다. 던지기는 한번에 적을 다운시킬 수 있어 싸움의 흐름을 바꾸는데 유리하지만, 다인 대전에서는 다른 상대에게 허점을 보이게 될 수도 있으니 주의해야 합니다. 상대와의 방향에 따라 옆잡기 뒤잡기등이 있으며, 커맨드에 따라 다양한 던지기 기술이 나갑니다. 던지기 실패시의 모션에 허점이 있으니 주의. 『버추어 파이터』의 P+G와 비슷한 용도입니다.

### [잡기 풀기]

상대의 잡기가 들어온 순간 B버튼이나 Y버튼을 누르면 잡기를 풀 수 있습니다. 잡기를 풀면 데미지를 주지도 받지도 않지만, 상대의 잡기의 종류에 따라 잡기를 푼 후의 위치가 달라지며 대부분 료에게 유리한 쪽이 됩니다. 상대방도 료의 잡기를 풀 수 있으니 주의해야 합니다.

### [덕킹]

몸을 수그려 상대의 공격을 피합니다. Y버튼을 눌러 상단과 중단공격과 연속기 대부분을 피할 수 있으며, 후에 공격이나 잡기를 하면 특수한 기술이 나가게 됩니다. 아래 표를 참조하여 덕킹 후에는 적절한 추가타를 넣는 것이 좋습니다.

### [흘리기]

상대의 공격이 들어올 때 Y버튼을 눌러주면 공격에 따라 여러 가지의 흘리기를 행합니다. 적의 연속 공격이 들어올 때는 Y버튼 연타로, 모션이 큰 공격이 들어올 때는 타이밍을 잘 맞춰서 눌러주면 적을 딜레이에 빠뜨릴 수 있습니다. 흘리기 후에 A나 X와 같은 공격 버튼을 누르면 기술 커맨드를 넣지 않아도 상황에 맞는 연계가 나오게 되므로 유용하게 사용할 수 있습니다. 또한 흘리기 후에는 상대의 배후나 측면을 점하게 되므로 던지기 공격을 행하기도 좋습니다.

### [회피]

몸을 좌우로 움직여 상대의 직선적인 공격을 피할 수 있습니다. 『VF3』의 회피와 같이 상대의 90도 이상 회전 공격이나 잡기 기술은 피할 수 없으므로 주의해야 합니다. 하지만 『버추어 파이터』와는 달리 G(가드)버튼이 없기 때문에, 앞서 설명한 흘리기와 회피를 잘 사용하여 몸을 지키는 것이 『셴무』의 방어법이라 할 수 있습니다.

### [뒤돌기]

상대에게 등을 보이고 있을 때 Y버튼을 눌러주면 옆으로 이동하며 뒤돌게 됩니다. 『VF3』와 같은 모션으로, 상대의 직선적인 공격과 상단 공격을 피하며 돌 수 있습니다.

### [앉아 대시]

상대 방향으로 방향 키를 입력하며 Y버튼을 누르면, 앉아 대시를 행합니다. 『버추어 파이터』의 앉아 대시와 같이 상단 공격을 회피하며 접근하는데 유용합니다. 하지만, 대시 캔슬 기능은 없으므로 단발성으로 밖에 사용할 수 없습니다.

### [체력 회복]

화면 좌측 하단에 표시된 원형의 마크는 료의 체력을 나타냅니다. 체력이 저하되면 녹색 구슬이 점점 사라지게 되고, 모두 사라지면 프리 배틀에서 지게 됩니다. 하지만, 일정 시간동안 공격을 받지 않으면 다시금 체력이 회복되므로, 위험하

다면 상대에게서 멀리 떨어져 체력을 회복하는 것이 좋습니다.

**[달리기]**

프리 퀘스트 때와 같은 방법으로 달리기를 합니다. 하지만, 너무 오래 달리면 료가 숨이 차서 멈추며, 이때 딜레이가 생기기 때문에 주의해야 합니다. 달리기는 다른 공격 버튼과 조합하여 도약이 필요한 강력한 공격을 하거나, Y버튼과 조합하여 『영신(影身)』과 같은 특수 이동기를 사용하는데에도 쓰입니다. 또한 상대에게 멀어져서 체력을 회복하거나 유리한 곳으로 이동하기에도 좋습니다.

**[단축 기술]**

R버튼을 누르는 것만으로, 미리 등록해둔 기술을 바로 사용할 수 있습니다. 커맨드가 어려운 기술이나 시점 변경으로 좌우가 바뀌기 쉬운 기술을 넣어두면 언제라도 사용할 수 있습니다. 등록은 기술 두루마리를 펼친 뒤, 원하는 기술에 A버튼을 이용하여 R마크를 넣으면 됩니다.

**[실전 전법]**

기술을 모두 익혔으면 이제 실전에서 활용할 수 있어야 합니다. 하지만 실전은 통나무를 상대로 하는 것이 아닌 적을 상대로 하기 때문에 이에 따른 기술이 필요합니다.

**◆VF에 익숙하지 않은**

희대의 명작 『버추어 파이터』를 플레이하지 않았다는 인생의 오점을 남긴 분은 우선 『VF』식의 플레이에 익숙해지기까지 노력이 필요합니다. 일단 몸에 감각이 오기 전까지 사용할 수 있는 방법을 추천합니다.

**1. 한번에 여러명을 상대하려 하지 말라**

『파이널 파이트』의 경우는 한쪽에 모아두고 『와리가리』(모르시는 분은 주위에 나이 지긋한 중년에게 도움을)로 처리하는 방법이 통용되었지만, 3D게임이 되면서 입체감을 얻은 『자코』들은 서로 모여있긴 해도 겹쳐있지는 않습니다. 따라서 단순히 앞으로 공격하기만 해서는 1명에게밖에 타격을 줄 수 없습니다. 따라서 한번에 여러명을 상대하려 하다가는 주위의 자코에게 혼나게 됩니다.

**2. 조작에 익숙해질 때까지 단축 기술**

자신이 사용하고 싶은 기술을 R버튼에 넣어두고 한번에 한명씩 쓰러뜨린다는 각오로 적을 유인해서 쓰러뜨립니다. 다른 잔기술은 생각하지 말고, 오로지 적이 다가오면 R을 눌러줍니다. 대신 적이 다운될 만한 강력한 기술을 넣는 것이 좋습니다.

**◆VF에만 익숙한**

같은 사람이 제작했으니 같은 감각이라고 생각하면 혼납니다. 일단 360도 전방위로 뛰어 다니는 일이 가능하며, G버튼과 앉기가 사라져서 여러모로 많이 다릅니다. 그리고 『VF』와는 달리 한 명의 대전 상대가 아니고 때로는 많은 적과 한번에 상대해야 합니다.

**1. 1대 1의 대전**

『VF』와 같이 1명의 적과 상대합니다. 이러한 경우 대부분 적들은 고유한 기술과 료와 대등하거나 더욱 높은 실력을 가지고 있으므로 세심한 대전이 요구됩니다. 방해하는 인물이 없으므로, 적의 움직임에만 집중하여 공격을 흘리고 반격하는 방식이 좋습니다. 처음에는 움직이지 않고 적의 움직임을 보며 흘리고 공격하는 방법이 좋고, 조금 더 익숙해지면 기회를 잡아 몰아치는 공격이 가능해집니다. 연청권의 귀장과의 싸움이나 당랑권의 차이, 매드 엔젤스의 중간 보스등, 독특한 기술을 펼치는 적들을 상대하므로 적의 공격 방법을 알아두는 것도 중요합니다.

**2. 1대 다수 대전**

상대의 수가 많기 때문에 개싸움이 되기 쉽습니다. 수가 비교적 적은 경우에는 한 명을 집중적으로 공격하거나 던지기로 다운시킨 뒤, 다른 적을 상대하는 것이 좋습니다. 또, 상대가 너무 많다면, 일단 도망간 뒤 달려오는 적을 차례대로 강력한 단발성 공격으로 다운시키는 것이 좋습니다. 상대가 쫓아오는 속도가 다르기 때문에 1명씩 상대할 수 있습니다. 좀 더 익숙해지면 『토네이도 킥』과 같이 회전 반경이 큰 기술로 여러명을 쓰러뜨리거나, 던지기의 방향에 따라 다양하게 사용하여, 던져지는 상대를 이용해 다른 적을 공격하는 등의 응용을 시도해야합니다.

## 료의 기술표

| 비고 | |
|---|---|
| 〈입수〉 | 프리 퀘스트에서 기술서를 얻어서 배우는 기술 |
| 〈구입〉 | 골동품 점에서 기술서를 구입하여 배우는 기술 |
| 〈전수〉 | 다른 사람에게 기술 전수를 통해 배우는 기술 |
| 〈미습득〉 | 처음에는 없지만, 연습 때 커맨드 입력으로 익히는 기술 |
| 〈배후〉 | 적의 등 뒤에서 사용하는 기술 |
| 〈측면〉 | 적의 옆쪽에서 사용하는 기술 |
| 〈L〉 | 달리는 도중 사용하는 기술 |

3장에서 입수하는 기술은 넣지 않았습니다. 스토리의 진행에 따라 배우시기 바랍니다.

### - 手技 손 기술 -

| 기술명 | 커맨드 | 비고 | 뜻(독음) |
|---|---|---|---|
| 虎菱 | X | | (토라비시) |
| | X | | |
| | XX | | |
| | XXX | | |
| | XXXX | | |
| | XXXXX | | |
| | XXXXXX | | |
| | XXXXXXX | | |
| | XXXXXXXX | | |
| | XXA | | |
| | XX←A | | |
| | XX←AA | | |
| | XX←AAA | | |
| | XXXA | | |
| | XX→X | | |
| | XX→XX | | |
| | XX→XA | | |
| | XA | | |
| | XAA | | |
| | XAAA | | |
| 小車打ち | →X | 소차치기 | 소차타(코구루마우치) |
| 水月突き | →X(X) | (숙련되면 세발 째)〈전승〉 | 수월돌(미즈키즈키) |
| 捻じり菱 | ←X | | (네지리비시) |
| 裡門頂~ | →→X | | 이문정주(리몬쵸츄) |
| 昇り菱 | ←←X | | (노보리비시) |
| 袖突き | →←X | 〈미습득〉 | 소매찌르기(소데즈키) |
| 村雨突き | ←→X | 〈미습득〉 | (무라아메즈키) |

### - 强技 강한 기술 -

| 기술명 | 커맨드 | 비고 | 뜻(독음) |
|---|---|---|---|
| 大車 | X+A | | (오오구루마) |
| 手波 | →X+A | | (모로테나미) |
| 裏柳 | →→X+A | | (우라야나기) |
| 崩山槍 | ←←X+A | | (호잔소) |
| 風車 | X+A | 〈L〉 | (후우샤) |
| 刃~ | ←→→X+A | 〈입수〉 | (소우진) |
| 烈晃閃 | →←X+A | 〈구입〉 | (렛코우센) |

## - 足技 발 기술 -

| 기술명 | 커맨드 | 비고 | 뜻(독음) |
|---|---|---|---|
| 三日月蹴り | A | | 초생달차기(미카즈키게리) |
| 踏み蹴り | →A | | 밟아 차기(후미게리) |
| 払い～ | ←A | | (하라이나기) |
| 滝昇り | →→A | | (타키노보리) |
| 袈裟斬り | ←→A | | 비스듬히 베기(케사기리) |
| 雷蹴り | →←A | 〈미습득〉 | 번개차기(이카즈치게리) |
| 出足止め | ←→A | 〈미습득〉 | 나오는 발 멈추기(데아시토메) |
| 虎乱 | →←X+A | 〈미습득〉 | (코란) |
| 新月 | ←→X+A | 〈미습득〉 | (신게쯔) |
| 疾風 | 〈L〉A | (하야테) | (싯푸우) |
| 影狩り | 〈L〉Y+A | 〈입수〉 | 그림자 사냥(카게카리) |
| 飛燕蓮刈 | ←→→X+A | 〈구입〉 | (히렌렌게) |
| 旋風 | →←→A | 〈구입〉 | (센푸우) |
| 土蜘蛛 | ←→→A | 〈구입〉 | (쯔지쿠모) |

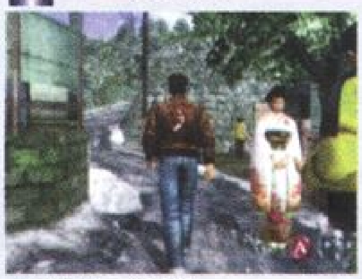
## - 投技 던지기 -

| 기술명 | 커맨드 | 비고 | 뜻(독음) |
|---|---|---|---|
| 背負い投げ | B | | 업어치기(세오이나게) |
| 払い腰 | →B | | (하라이고시) |
| 巴投げ | ←B | | 원 던지기(토모에나게) |
| 裏巴 | ←B→←A | | (우라토모에) |
| 霞刈り | →→B | | 안개 자르기(카스미가리) |
| 羅刹落し | ←→B | | 나찰 떨구기(라사쯔오토시) |
| 巻き固め | →←B | 〈미습득〉 | 묶어 굳히기(마키가타메) |
| 天狗勝 | ←→B | 〈미습득〉 | (텐구쇼) |
| 裏芭月 | B | 〈측면〉 | (우라하즈키) |
| 裏落し | B | 〈배후〉 | 뒷 떨구기(우라오토시) |
| 虎身崩し | ←→→BB | 〈구입〉 | 호랑이 무너뜨리기(토마리쿠즈시) |
| 朧無 | →←→B, X, X+A | 〈구입〉 | (오보로무소우) |

## - 足技 발 기술 -

| 조건 | 커맨드 | 조건 | 커맨드 | 조건 | 커맨드 |
|---|---|---|---|---|---|
| 덕킹 중 | X | 덕킹 중, 근접 시 | B | 배후 덕킹 중 | X |
| | A | | BB | | A |
| | X+A | 덕킹 중, 근접 시, 상대 킥 | B | | X+A |
| | | | BB | 배후 덕킹 중, 근접 시 | B |

# 매직 웨더 (MAGIC WEATHER)



▲ 정월에는 전통복을!

| 날짜 | 날씨 |
|---|---|
| 12/3(수) | 맑음 |
| 12/4(목) | 맑음 |
| 12/5(금) | 비온 뒤 맑음 |
| 12/6(토) | 맑은 뒤 흐림 |
| 12/7(일) | 비온 뒤 눈 |
| 12/8(월) | 비온 뒤 맑음 |
| 12/9(화) | 비온 뒤 맑음 |
| 12/10(수) | 비온 뒤 흐린 뒤 비 |
| 12/11(목) | 눈 |

| 날짜 | 날씨 |
|---|---|
| 12/12(금) | 맑은 뒤 눈온 뒤 비 |
| 12/13(토) | 맑음 때때로 눈 |
| 12/14(일) | 맑음 |
| 12/15(월) | 맑은 뒤 흐림 |
| 12/16(화) | 비 때때로 흐린 뒤 맑음 |
| 12/17(수) | 맑음 |
| 12/18(목) | 흐린 뒤 맑음 |
| 12/19(금) | 맑은 뒤 흐린 뒤 비 |
| 12/20(토) | 흐림 때때로 맑음 |
| 12/21(일) | 맑음 때때로 비 |
| 12/22(월) | 맑음 |
| 12/23(화) | 흐림 |
| 12/24(수) | 눈 |
| 12/25(목) | 눈 |
| 12/26(금) | 눈온 뒤 흐림 |
| 12/27(토) | 흐림 |
| 12/28(일) | 맑은 뒤 흐린 뒤 비 |

| 날짜 | 날씨 |
|---|---|
| 12/29(월) | 맑은 뒤 흐림 |
| 12/30(화) | 맑음 때때로 흐림 |
| 12/31(수) | 맑음 때때로 흐린 뒤 눈 |
| 1/1(목) | 눈온 뒤 맑음 |
| 1/2(금) | 비온 뒤 맑음 |
| 1/3(토) | 맑음 |
| 1/4(일) | 맑은 뒤 흐림 |
| 1/5(월) | 눈온 뒤 흐림 |
| 1/6(화) | 맑은 뒤 비 |
| 1/7(수) | 비 때때로 흐린 뒤 맑음 |
| 1/8(목) | 흐린 뒤 맑음 |
| 1/9(금) | 맑은 뒤 눈온 뒤 흐림 |
| 1/10(토) | 맑음 |
| 1/11(일) | 흐림 |
| 1/12(월) | 흐림 때때로 맑음 |
| 1/13(화) | 맑은 뒤 흐린 뒤 비 |
| 1/14(수) | 흐린 뒤 눈 |

| 날짜 | 날씨 |
|---|---|
| 1/15(목) | 눈온 뒤 맑음 |
| 1/16(금) | 맑은 뒤 흐림 |
| 1/17(토) | 흐린 뒤 맑음 |
| 1/18(일) | 맑은 뒤 흐린 뒤 눈 |
| 1/19(월) | 눈온 뒤 흐림 |
| 1/20(화) | 맑음 |
| 1/21(수) | 흐림 |
| 1/22(목) | 흐림 |
| 1/23(금) | 비 |
| 1/24(토) | 비온 뒤 눈 |
| 1/25(일) | 비온 뒤 흐린 뒤 눈 |
| 1/26(월) | 맑은 뒤 눈 |
| 1/27(화) | 맑은 뒤 흐림 |
| 1/28(수) | 눈 때때로 흐림 |
| 1/29(목) | 눈온 뒤 맑음 |
| 1/30(금) | 맑음 |
| 1/31(토) | 맑은 뒤 비 |

# 미니 게임 (MINI GAME)

셴무 안에서도 또 다른 게임을 할 수 있습니다. 게임 센터의 『스페이스 해리어』라던가, 경품으로 받은 세가 새턴 CD를 이용하여 집에서도 즐길 수 있습니다. 또, 『가챠가챠』(우리식으로 『100원 넣고 돌리기』나, 『뽑기』)를 통해 얻을 수 있는 아이템 리스트도 이곳에 정리하였으니 컬렉터들은 참고하시기 바랍니다.

## 가챠가챠 리스트

### 阿部상점 좌측-버추어 파이터

| | | |
|---|---|---|
| 아키라 1 | 울프 1 | 사라 1 |
| 아키라 2 | 울파 2 | 사라 2 |
| 파이 1 | 제프리 1 | 잭키 1 |
| 파이 2 | 제프리 2 | 잭키 2 |
| 라우 1 | 카게 1 | 나무인형 |
| 라우 2 | 카게 2 | |

### 阿部상점 우측-와쿠와쿠 세가월드

| | | |
|---|---|---|
| 소닉 1 | 바쿠 | 에스피오 |
| 소닉 2 | 빈 | Dr. 에그맨 |
| 테일스 | 헝그 | 챠오&피안 |
| 너클즈 | 에이미 | 리스터 |

| 게임센터 YOU좌측-와쿠와쿠 세가월드 | | | |
|---|---|---|---|
| TRY · Z | 마우 | 코바비치 | 메가드라이니 |
| 솔로 · 윙 | 치킨랙 | 아이다 II | 기어오야 |
| 나이츠 1 | 알랙스 키드 | 샵 | 사타로 |
| 나이츠 2 | 오파오파 | MOBO | 드림케스꼬 |
| 스페이스 헤리어 | 젯트 오파오파 | ROBO | |
| 루파 | 풋포즈 | 호넷 | |

| 항구 토마토 마트 중앙-탈 것 시리즈 | | |
|---|---|---|
| 행온 1 | 비즈니스 바이크 | 웨건 1 |
| 행온 2 | 쿠페 1 | 웨건 2 |
| 행온 3 | 쿠페 2 | 웨건 3 |
| 행온 4 | 쿠페 3 | 웨건 4 |
| 행온 5 | 쿠페 4 | 웨건 5 |
| 스쿠터 | 쿠페 5 | 버스 |

| 게임센터 우측-버추어 파이터 키즈 | | |
|---|---|---|
| 키즈 아키라 1 | 키즈 제프리 1 | 키즈 리온 1 |
| 키즈 아키라 2 | 키즈 제프리 2 | 키즈 리온 2 |
| 키즈 파이 1 | 키즈 카게 1 | 키즈 순 1 |
| 키즈 파이 2 | 키즈 카게 2 | 키스 순 2 |
| 키즈 라우 1 | 키즈 사라 1 | 키즈 듀랄 Silver |
| 키즈 라우 2 | 키즈 사라 2 | 키즈 듀랄 Gold |
| 키즈 울프 1 | 키즈 잭키 1 | |
| 키즈 울프 2 | 키즈 잭키 2 | |

| 항구 토마토 마트 우측-「남자의 로망」항구 시리즈 | | | |
|---|---|---|---|
| 트랙 1 | 트랙 4 | 센무 콘테이너 | 이카리 |
| 트랙 2 | 트랙 5 | 콘테이너 | 바퀴 |
| 트랙 3 | 포크 리프트 | 나무 상자 | 튜브 |

| 모든 가챠가챠 공통 | | | |
|---|---|---|---|
| 빈스빈 1 | 헤비 봄 1 | 슈퍼 볼 1 | 주사위 1 |
| 빈스빈 2 | 헤비 봄 2 | 슈퍼 볼 2 | 주사위 2 |
| 빈스빈 3 | 헤비 봄 3 | 슈퍼 볼 3 | 주사위 3 |



소개 : 하라사키 노조미

## Mini Game

*안녕하세요. 저는 하라사키 노조미. 잘 부탁해요. 오늘은 모두에게 『미니게임』에 대해서 가르쳐줄게요. 미니게임이라는 건 게임 속에서 즐길 수 있는 게임을 말해요. 간단한 놀이지만, 센무에는 그런 것이 여러 가지가 들어있어요. 몇 개의 예를 들어 설명할게요. 그럼, 다트부터. 화살을 던져서 합계 득점을 겨루는 거에요. A버튼으로 화살을 던지는 것이지만, 던지는 타이밍에 따라 화살이 맞는 장소가 변해요. 고득점을 노리세요. 다음은.. 슬롯 머신. 100엔에 20개, 처음엔 여기에서 스타트. 쓰리 세븐 같은 거라도 나오면 와아 돈벼락. 아차, 코인은 가게의 아저씨가 잘 맡아주니까, 언제든지 원하는 때에 계속할 수 있어요. 익사이트 QTE는 즐거워요. 또 이걸로 QTE의 연습도 할 수 있고, 점점 빨라지는 스피드에 어디까지 쫓아 갈 수 있을까요. 하이 스코어는 기록되니까 친구들과 비교해서 경쟁해 보는 것도 좋겠죠. 어느 것도 룰은 간단하고 심플하지만, 속은 깊어요. 분명 빠져들 거에요. 약속 전의 시간 때우기로도 좋을 것 같네요. 하지만, 너무 놀면 돈이 없어지니까 조심해요. 게임 센터에 있는 행온, 타보고 싶네요. 이래봬도 노조미는 행온을 좋아해요. 할 수 있을까. 『미니게임 찾기』같은 거 해보면 재미있어요. 쥬크 박스 같은 것도 있다는 얘기고, 좀 더 얘기하고 싶지만, 이걸로 끝. 또 만날 수 있을 거에요. 그때는 좀더 좀더 얘기해요. 그럼, 바이바이.*

# 도부이타 상점들의 영업 시간

이벤트나 약속을 위해서, 혹은 물건을 사기 위해서 상점에 가야할 일이 많습니다. 원활한 진행을 위해서는 가고자하는 상점의 영업시간 정도는 체크하고 움직여야 합니다. 하지만, 본문에서 따로 다루면 난잡해지기 때문에 따로 표로 정리했으니 참조하시기 바랍니다.

| 상점 종류 | 상호 | 영업 시간 |
|---|---|---|
| 담배 가게 | 平田商店 | 7:00~18:30 |
| 꽃가게 | 스마일리 | 7:00~18:30 |
| 이발소 | 이용 마에다 | 10:00~18:00 |
| 게임 센터 | YOU | 10:00~24:00 |
| 국수 집 | 야마路 | 11:00~21:00 |
| 고기 집 | 타무라 정육점 | 7:00~18:30 |
| 빵 집 | 코미네 베이커리 | 7:00~18:30 |
| 잡바 가게 | 주피트리스 | 10:00~20:00 |
| 잡바 딱지 가게 | 마리 상회 | 10:00~20:00 |
| 밀리터리 샵 | 쿠리타 | 10:00~21:00 |
| 여행사 | 세계여행사 | 9:00~20:00 |
| 노점 아메리칸 푸드 | 톰즈 핫독 | 8:30~24:00 |
| 생선 가게 | 魚吉 | 7:00~18:30 |
| 보세 옷가게 | 워터 드래곤 | 10:00~20:00 |
| 골동품 점 | 골동문화당 | 10:00~22:00 |
| 도시락 가게 | 호쿠호쿠 도시락 | 10:00~20:00 |
| 편의점 | 토마토 마트 | 0:00~24:00 |
| 야채 가게 | 팔백승 | 7:00~18:30 |
| 꽃가게 | 아이다 | 7::00~22:30 |
| 여행사 | 아시아 여행사 | 10:00~20:00 |

| 상점 종류 | 상호 | 영업 시간 |
|---|---|---|
| 약국 | 本田약국 | 10:00~20:00 |
| 운동 용품 | 핫토리 스포츠 | 7:00~18:30 |
| 마작 | 대삼원 | 12:00~5:00 |
| 중화요리점 | 아지이치 | 10:00~21:00 |
| BAR | HEART BEATS | 19:00~4:00 |
| 슬롯 머신 | 슬롯 하우스 | 10:00~24:00 |
| 바이크 샵 | KNOCKING | 10:00~21:00 |
| 스낵 | 스낵 린다 | 18:30~5:00 |
| Pizza&Liquor | Bob's Pizza | 17:00~4:00 |
| 가라오케 Pub | NANA | 19:00~4:00 |
| 라면 가게 | 만복간 | 17:00~4:00 |
| BAR | YOKOSUKA | 17:00~3:00 |
| BAR | MJQ | 19:00~4:00 |
| 햄버거 가게 | 하니 베어 | 10:00~20:00 |
| 점술점 | 라피스 | 10:00~24:00 |
| 도자기 가게 | 로시야 | 10:00~21:00 |
| 청바지 가게 | 워터 드래곤 Vol. 2 | 10:00~20:00 |
| 사무실 | 영정흥업 | 13:00~24:00 |
| 문신점 | 타투 샵 | 14:00~24:00 |
| 이발관 | 유 이발점 | 10:00~19:00 |

# 아이템 리스트

| 이름 | 입수방법 | 비고 |
|---|---|---|
| 미니라디오카세트(ミニラジカセ) | 료의 방 | 테입을 들을 수 있다 |
| 아버지에게 온 편지(親父あての手紙) | 이네씨에게 받음 | 주원달이 보낸 이문자로 된 편지 |
| 시계(時計) | 처음부터 있음 | 시간 확인 |
| 칼날 밑(刀の ～) | 골동품점 | 하즈키가의 문장을 나타낸 모양으로 되어있다 |
| 봉황경(鳳凰鏡) | 하즈키가 지하실 | 이와오가 중국에서 갖고 온 석경 |
| 아버지의 사진(親父の寫眞) | 하즈키가 지하실 | 젊은 이와오와 누군가가 함께 찍힌 사진 |
| 친구들의 사진(友人の寫眞) | 료의 방 | 료, 노조미와의 친구들과 찍은 사진 |
| 하즈키가의 사진(芭月家の寫眞) | 이네의 방 | 이와오, 료, 이네, 후쿠하라가 함께 찍은 사진 |
| 쌍인의 기술집(～刃の技書) | 하즈키가 옷장 | 쌍인을 습득한다 |
| 영수의 기술집(影狩りの技書) | 하즈키가 후쿠씨의 방 | 영수를 습득한다 |
| 비연련예의 기술집(飛燕蓮刈の技書) | 골동품점에서 구입 | 비연련예를 습득한다 |
| 토지주의 기술집(土蜘蛛の技書) | 골동품점에서 구입 | 토지주를 습득한다 |
| 열황섬의 기술집(烈晃閃の技書) | 골동품점에서 구입 | 열황섬을 습득한다 |
| 선풍의 기술집(旋風の技書) | 골동품점에서 구입 | 선풍을 습득한다 |
| 호신붕의 기술집(虎身崩しの技書) | 골동품점에서 구입 | 호신붕을 습득한다 |
| 농무쌍의 기술집(朧無～の技書) | 골동품점에서 구입 | 농무쌍을 습득한다 |
| 알 수 없는 두루마리(謎の技書) | 하즈키가 도장의 「팔음팔양」액자 뒤쪽 | 맹호경파산의 두루말이, 중국어로 비전이 써있다. |
| 행온(ハングオン) | 토마토 마트 뽑기 경품 | 집에서 돌릴 수 있는 새턴 소프트 |
| 스페이스 해리어(スペースハリアー) | 토마토 마트 뽑기 경품 | 새턴 CD |
| 의문의 열쇠(謎のかぎ) | 이와오의 방 | 칼이 들어있는 상자의 열쇠 |
| 하얀 나뭇잎(白の葉) | 하즈키가 지하실 | 책 속에 있던 하얀 잎 |
| 홍콩여행 팜플렛(番港旅行パンフ) | 세계여행사 | 198000엔 |
| 싼여행 팜플렛(格安旅行パンフ) | 아시아여행사 | 158000엔 |
| 구 창고가 지도(～倉庫街地圖) | 신요코스카항 | 미즈키 할아버지에게 받는 지도,<br>화살표 있는 것과 없는 것의 두 가지 |
| 회중전등(懷中電燈) | 구창고가경비원실, 하즈키가 현관, 토마토 마트 | 어두운 곳의 탐색에 이용 |
| 단일전지(單一電池) | 하즈키가, 토마토 마트 | 회중전등에 사용가능한 단일전지 2개셋 |
| 단삼전지(單三電池) | 하즈키가, 토마토 마트 | 미니카세트용인 단삼전지, 4개셋 |
| 양초(ろうそく) | 하즈키가 지하실, 토마토 마트 | 불을 밝힐 수 있는 양초(6개) |
| 성냥(マッチ) | 하즈키가 지하실, 토마토 마트 | 불을 킬 수 있는 것(4개) |
| 전구(電球) | 토마토 마트 | 전구 |
| 오징어 다리(イカの足) | 아베 상점 | 고양이 먹이용, 유카와 상표(3개) |
| 회(漁の切り身) | 토마토 마트 | 고양이 먹이 |
| 우유(牛乳) | 하즈키가 냉장고, 토마토 마트 | 고양이 먹이 |
| 멸치(にぼし) | 토마토 마트 | 고양이 먹이(4개) |
| 참치캔(ツナ罐) | 토마토 마트 | 고양이 먹이 |
| 실라미(サラミ) | 토마토 마트 | 고양이 먹이 |
| 초코렛(チョコ) | 토마토 마트 | 군것질용, 뽑기 가능 |
| 카라멜(キャラメル) | 토마토 마트 | 군것질용, 뽑기 가능 |
| 포테토칩(ポテチ) | 토마토 마트 | 군것질용, 뽑기 가능 |
| 당첨캔(當り罐) 자판기 | 뽑기 가능, 또는 셴무 캐릭터 교환 | |

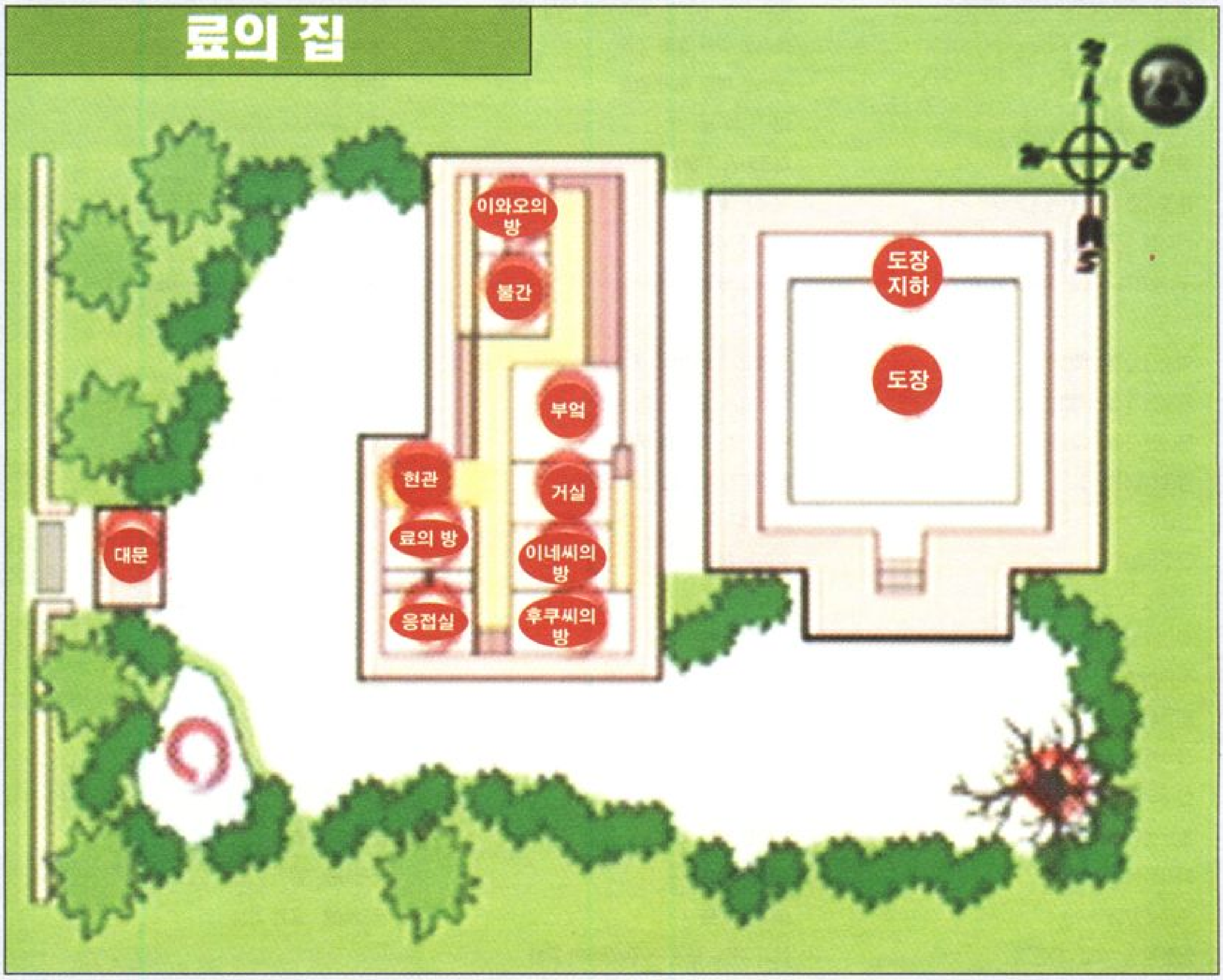
# 카세트 테이프 리스트

다음은 도부이타와 토마토 마트에서 구입할 수 있는 음악 카세트 테이프 목록입니다. 옆 있는 시간은, 판매하는 한정된 시간을 나타냅니다.

| 곡명 | 시간(도부이타) | 시간(항구) |
|---|---|---|
| Go Go | (3/16~3/22) | (4/13~4/19) |
| Feel Tired Song | (3/23~3/29) | (1/26~2/1) |
| Hip De Hop | (12/8~12/14) | (12/1~12/7) |
| Like a Feeling | (2/16~2/22) | (1/5~1/11) |
| Heart Beats | (1/12~1/18) | |
| Flower Girl | (1/15~1/11) | (2/23~3/1) |
| Antiquity Tree | (12/1~12/7) | (1/19~1/25) |
| Dandy Old Man | (12/15~12/21) | (3/2~3/8) |
| Liquor | (1/19~1/25) | (1/12~1/18) |
| Linda | (2/9~2/15) | (3/9~3/15) |
| Magical Sound Shower | | |
| Hang On Main Theme | | |
| Space Harrier Main Theme | | |
| Final Take Off | | |
| Destiny | (2/23~3/1) | (2/16~2/22) |

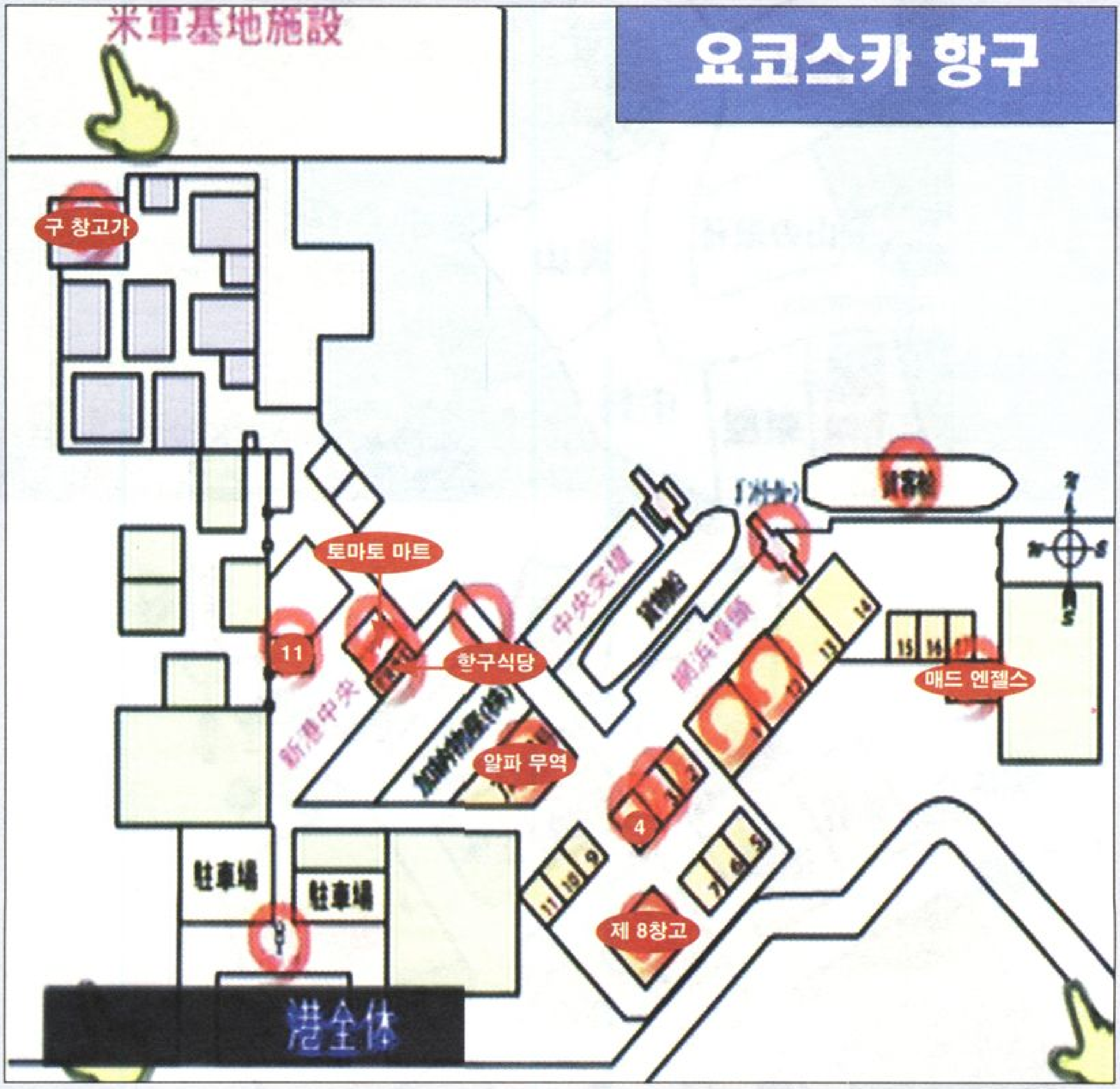
| 곡명 | 시간(도부이타) | 시간(항구) |
|---|---|---|
| Boz Nov | (3/30~4/5) | (3/23~3/29) |
| Be-Wicth | (12/22~12/28) | (3/30~4/5) |
| MJQ | (1/26~2/1) | |
| Harbor Bar | (3/2~3/8) | (12/22~12/28) |
| NaNa | (4/6~4/12) | (2/9~2/15) |
| Spider | (12/29~1/4) | (3/16~3/22) |
| GLYFADA | (2/2~2/8) | (4/6~4/12) |
| Y. A. D. A | (3/9~3/15) | (12/29~1/4) |
| Yokosuka Blues | (4/13~4/19) | (2/2~2/8) |
| Strong | (12/8~12/14) | |
| Harbor Beats | (12/15~12/21) | |
| SHENMUE | 료의 방 | |
| SHENHUA | 료의 방 | |

# 요코스카의 지도

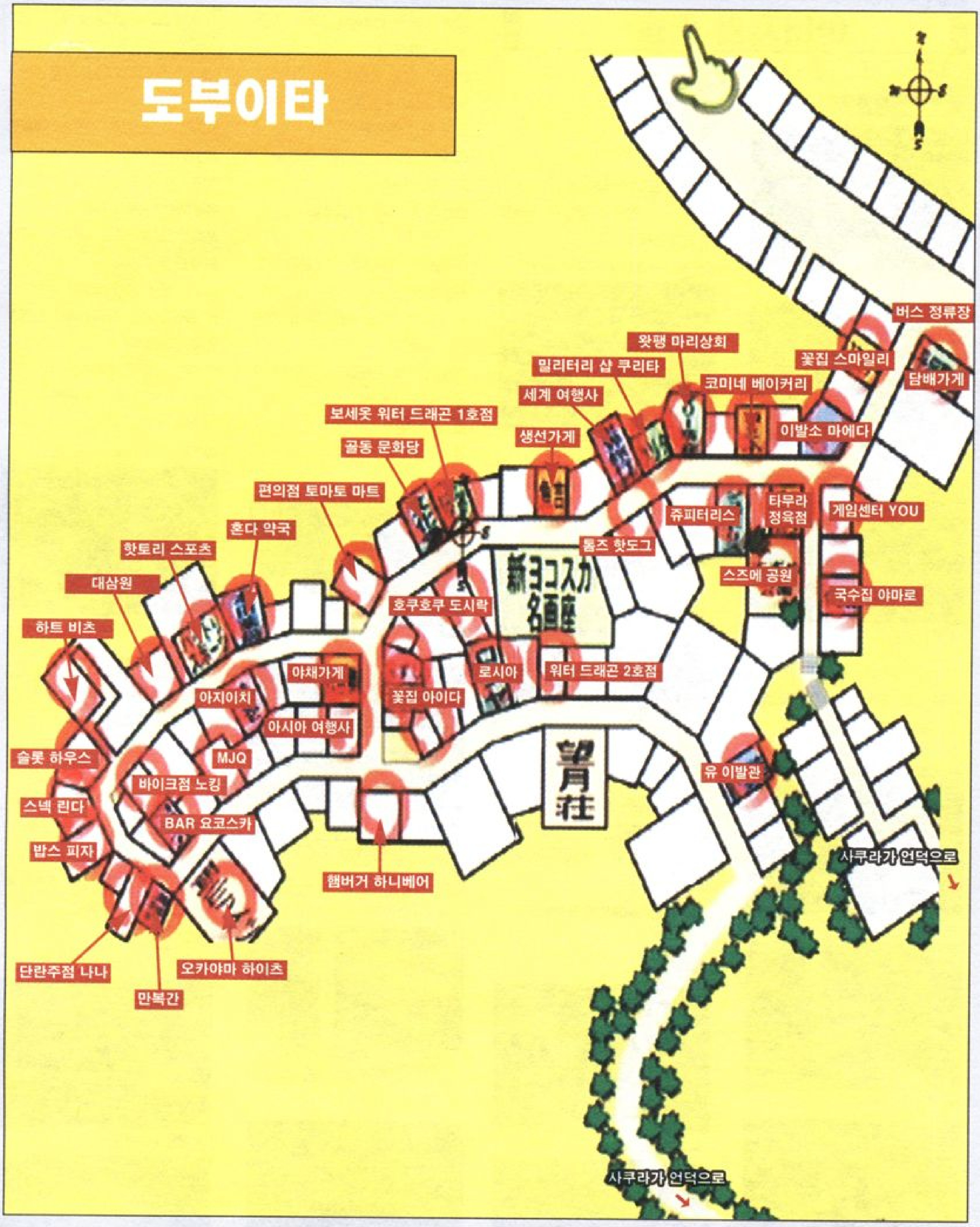



吉岡
하즈키의 집
桜田
山の瀬荘
青山
← 사쿠라가 언덕으로
신사
東屋
中村
야마노세


西田
山岸
平野
近藤
伊藤
三島
赤坂
三井
하이츠 사쿠라
사쿠라가 언덕 공원
山本
高橋
杉沢
野村
岩田
高島
사쿠라가 언덕


요코스카 항구
米軍基地施設
구 창고가
토마토 마트
11
한구식당
新港中央
中央突堤
알파 무역
4
매드 엔젤스
제 8창고
駐車場
駐車場
港全体

# 도부이타

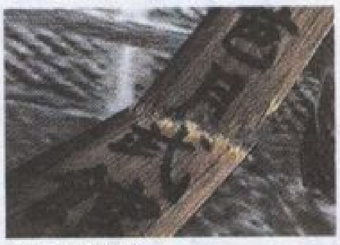

버스 정류장
왓팽 마리상회
밀리터리 샵 쿠리타
꽃집 스마일리
담배가게
코미네 베이커리
세계 여행사
보세옷 워터 드래곤 1호점
이발소 마에다
생선가게
골동 문화당
편의점 토마토 마트
쥬피터리스
타무라 정육점
게임센터 YOU
혼다 약국
톰즈 핫도그
핫토리 스포츠
스즈메 공원
대삼원
국수집 아마로
호쿠호쿠 도시락
하트 비츠
야채가게
로시아
워터 드래곤 2호점
아지이치
꽃집 아이다
아시아 여행사
슬롯 하우스
MJQ
유 이발관
바이크점 노킹
스넥 린다
BAR 요코스카
밥스 피자
사쿠라가 언덕으로
햄버거 하니베어
단란주점 나나
오카야마 하이츠
만복간
사쿠라가 언덕으로

# 스토리 공략

## 아버지의 죽음

**86년 11월 29일 (토)**
**오후 4시 横須賀(요코스카)**


▲ 예감이 좋지 않아


▲ 도장 파괴범


▲ 통칭 검은 차

료 : 앗! 아주머니… 아주머니!
이네 : 료 도련님…. 저는 괜찮습니다. 그보다 주인 어르신이….
료 : 아버지가?


▲ 좀비는


▲ 버리고


▲ 본격 야X이

후쿠 : 우와악!
료: 후쿠씨! 후쿠씨!
후쿠 : 료…….
료 : 후쿠씨!
료 : 아버지!
이와오 : 오지 말거라…료.
남제 : 다시 한번 더 묻겠다…. 거울은 어디 있나.
이와오 : …대답할 생각은, 없다!


▲ 남제에게 당한 이와오

료 : 아버지이이! 이 새끼가!
남제 : …대답은?!
이와오: 몇 번을 묻더라도, 같다….


▲ 아이언 크로

료 : 헉, 헉, 으윽…
이와오 : 그만둬!
남제 : 거울을 넘겨라. 그렇지 않으면, 너의 아들은….
이와오 : 기다려! …거울은, 벚꽃나무 아래 묻어두었다.
남제 : 조손명(趙孫明)을 기억하고 있는가….
이와오 : 조…?


▲ 커맨드는 GGGGG


▲ 커맨드는 ←→→P

남제 : 맹촌(孟村)에서 당신이 죽인 남자의 이름이다.
이와오 : 설마…너는?!
남제 : 오라…! 최후는 무술가답게 죽을 수 있게 해주마.
이와오 : 으아!
료 : 아, 아버지….
검은 옷 A : 남제님, 있었습니다.
료 : 아버지….
이와오 : …용서해라…. 너 혼자 남겨두는 것을….
료 : 무슨 소리를 하는 거예요 아버지…. 아버지!
이와오 : 치, 친구를…. …사랑해야 할 친구를 사귀거라.
료 : 아버지?
료 : …아버지!
료 : …아버지이!


▲ 아버지의 죽음


▲ 자연 재해는 보험금이…

**12월 3일 (수)**
**오전 8시 30분 나흘 뒤…**

이네 : 주인 어르신께 편지가….



료 : 헉, 헉, 허헉.


▲ 악몽

료 : 으, 으윽.

**12월 3일 (수)**
**오전 8시 55분**

이네 : …하즈키 도련님! 아직 일어나면….
하즈키 : 괜찮아요. 아주머니야말로 괜찮습니까?
이네 : 예. 뭔가 하고 있지 않으면 오히려 기분이 우울해져서….
하즈키 : 그렇군요…. 하지만, 무리하는 것은 좋지 않아요.
이네 : 예…. 그건 그렇고, 이건…오늘 용돈입니다. 내일부터는 신발장 위에 두겠습니다.
하즈키 : 그런데, 후쿠씨는?
이네 : 후쿠하라(福原)씨라면…. 도장에 있을 것 같습니다만.
하즈키 : 그런가요. 고마워요.


▲ 이건 저의 러브레터…가 아니다

### 이네씨 방

하즈키 : 아주머니….
이네 : …료 도련님.
하즈키 : 피곤하실텐데 조금은 쉬는 편이….
이네 : 저는 괜찮습니다. 뭔가 하고 있지 않으면 오히려 기분이 우울해져서….
하즈키 : 아주머니답군요. 하지만 무리하는 것은 좋지 않아요.
이네 : 예.
하즈키 : 후쿠씨는?


▲ 불을 당겨보고


▲ 세턴도 꺼내보고

이네 : 쭉 도장에 있습니다.
하즈키 : 계속?
이네 : 예에, 선생님께 아무런 은혜도 갚을 수 없었다며…. …무언가 위로 좀 해주세요.

### ✣식탁 회상

이와오 : 료, 네가 잠들어있는 동안에도 농민들은 일하고 있는 것이다. 당근 하나 하나를 수확하기 위해 얼마나 많은 노력이 드는지 아느냐. 그것을, 너는 먹지 않고 버릴 셈이냐, 으음?
료 : 나… 먹을거에요.
이와오 : 음, 후후훗. 그래 장하다.


▲ 편식은 몸에 좋다


▲ 식사 때면 밥을 하는 이네씨

### ✣나무 아래 회상

이와오 : 으음, 핫! 중심을 잡고…그것이다. 후후훗. 알겠느냐? 배에 힘을


▲ 전설의 벚꽃나무 아래서 이문을 하면 사랑은 일그러진다


▲ 배에 힘을 넣어서


▲ 진각을 밟으며

넣고! 목을 똑바로, 중심을 잡고! 음, 그거다.
료 : 에잇!

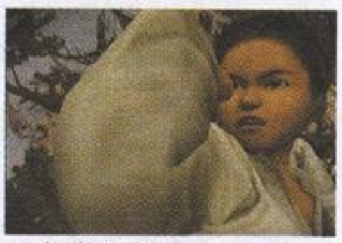

▲ 겨드랑이가 열리지 않게


▲ 하나


▲ 둘


▲ 중심을 잡아라


▲ 금방 배우는 료


▲ 흐뭇한 아버지

### ✣도장

후쿠 : 료, 괜찮습니까.
료 : 걱정 없어요. 그보다…. 그 남자 말인데….
후쿠 : 그 남자? 아아….
료 : 남제라고 불리던 녀석 말인데, 아버지와 무슨 얘기를 한 거죠?
후쿠 : 거울을 넘기라고…저는, 그 다음에는 도장 밖으로 날아가서….
료 : 검은 옷의 놈들은 이름이 뭐였지요?
후쿠 : 그게…갑자기 나타나서 아무것도….
료 : 그래요? 고마워요 후쿠씨. 어떤 사소한 일이라도 좋으니, 뭔가 생각나면 알려줘요.
후쿠 : 료, 왜 그런 것을…? 료! 어디로…. …설마 그 놈들을 찾으러? 그만두세요! 선생님을 쓰러뜨릴 정도의 녀석들이잖아요!
료 : 내 눈앞에서 아버지가 살해됐습니다. 원수는 내가 갚겠어! 아버지를 위해서 할 수 있는 일은 그것뿐입니다.


▲ 복수를 위해 태어난 사나이


▲ 버파 포스터


▲ 후쿠씨의 책상 앞에는 심의파와 요자천림, 도신수퇴의 커맨드가 적혀있다


▲ 기술서를 잊지말자


▲ 료의 방에 있는 음악 테이프

### ✣나무아래 후쿠씨와 대화

료 : 후쿠씨….
후쿠 : 예?
료 : 그 녀석들 말인데….
후쿠 : 료, 녀석들에게 가는 거라면 …저도 함께.
료 : 안됩니다.
후쿠 : 어째서입니까!
료 : 더 이상 소중한 사람을 잃고싶지 않습니다!
후쿠 : 저는, 15살 때부터 10년 동안 사부님께 신세를 졌습니다. 저에게 있어서 사부님은….
료 : 마음은 알겠지만, 이해해줘요.
후쿠 : …료.


▲ 의협심이 강하다

### ✣사쿠라가 언덕

사쿠라다 : 뭐지? 새삼스럽게.
료 : 그날…. 검은 옷을 입은 남자 못 봤어?
사쿠라다 : 그날? 아아…. 아니, 나는 못 봤는걸.
료 : 그래? 누군가, 검은 옷의 남자들을 알만한 사람이라던가….
사쿠라다 : 글쎄…. 미시마(三島)씨라던가, 곤도(近藤)씨가…. 아줌마들이라면 뭔가 알려나? 음, 항상 사쿠라가 언덕(櫻ヶ丘)에 있는 공중 전화 근처에서 아줌마들에 수다떨고 있잖아?
료 : 아아.



# 검은 옷의 사내를 찾아서

### ✣사쿠라가 언덕

료 : 사쿠라다(櫻田).
사쿠라다 : 아아.
료 : 물어볼 말이 있는데….
사쿠라다 : 거기서 뭔가 얘기하고 있을지도 몰라.
료 : 들어보기로 하지. 고마워.




료 : 나카무라(中村).
나카무라 : 하즈키군.
료 : 그날 말인데….
나카무라 : 그날? 아 그 일이 일어난 그날 말이구나. 이야기는 노조미(望)한테 들었어. 많이 놀랐지.
료 : 아니. 검은 옷 입은 남자를 못 봤어?
나카무라 : 못 봤는걸? 그 사람이, 어쨌는데?
료 : 아니, 그냥….
나카무라 : 난 못 봤어. 난 그날 창밖으로 푹 눈오는걸 보고 있었거든.
료 : 음 그래? 그럼 이만.
나카무라 : 바이바이.



사토 : 오빠! 어디가?
료 : 아 잠깐 어디 좀….
사토 : 아, 오빠! 뭘 찾고있어?
료 : 어 뭘 좀 찾아.

### ✣아이들

아오아마 : 아, 형! 축구하자!
료 : 아, 다음에 하자.
아오아마 : 야구하자!
료 : 다음에 하지.



아오아마 : 형! 프로레스링 하자.
료 : 다음에 하자.

### ✣신사

메구미 : 아, 오빠!
료 : 메구미(三島 惠)로구나! 고양이가 있는 거니?




▲ 뭔가 숨기는 것이 있다

메구미 : …오빠, 메구미의 엄마한테는 비밀로 해 주는 거야?
료 : 아아….
메구미 : 자, 오빠한테는 특별히 보여줄게.
료 : 메구미의 고양이니?
메구미 : 아니, 이 고양이는 말이지 외톨이야.
료 : 외톨이?
메구미 : 응. 저번에 비가 왔을 때 엄마 고양이가 차에 치었어… 메구미의 언니가 봤는데, 커다란 검은 차였데.
료 : 검은 차라…
메구미 : 아주 무서웠데. 메구미는, 언니랑 엄마 고양이의 묘를 만들었어… 대신에 메구미가 고양이 엄마가 되줄거야. 근데, 메구미의 엄마가 집에서 키우면 안된다고 했어.
료 : 그래서 여기서 키우는 거니?
메구미 : 응, 모두들 도와주고 있어. 코타 오빠랑, 야스오 오빠랑 카요도….
료 : 그래?
메구미 : 고양이가 비실비실해. 배가 고파서 그러나?
료 : 잠깐 기다려봐.
메구미 : 응.




▲ 사과 상자에는




▲ 고양이가

**멸치**
**유부**




▲ 고양이는 유부를 먹지 않는다

료 : 자.
메구미 : 배고픈게 아닌가?
료 : 사당에는 멸치도 있으니까 한번 줘봐. 작게 부셔주면 먹을지도 몰라.
메구미 : 으응.
료 : 자, 그럼 좀 바빠서.
메구미 : 에에! 고양이 이름을 같이 지어줘야지….
료 : 글쎄… 좋은 이름이 생각나면 또 올게.
메구미 : 꼭 와야해. 바이바이 오빠.
료 : 바이바이.




▲ 이런걸 먹으라고 준거니! 라는 눈치

### ✣밤의 신사



▲ 마을의 밤은 깊어만 간다



▲ 불켜지는 장면을 가장 좋아한답니다. 스즈키 유 프로듀서는




▲ 1986년은 프로야구 2000경기의 해였다(물론 일본사정)

료 : 어이!
아오아마 : 얼씨구, 형, 야구하자.
료 : 미안. 다음에.

### ✣사쿠라가 멘션 2층 8시

료 : 저기…
우스이 : 누구십니까?
료 : 야마노세(山の瀬)의 하즈키라고 합니다. 묻고싶은 일이 있는데,,,
우스이 : 미안해요. 지금 불 올려놓은 게 있어서…
료 : 그렇습니까? 또 오겠습니다.




▲ 안되면 또 온다고 하는 집념

### ✣취객 8시

료 : 괜찮습니까?
다카시마 : 괘안치 괴안아…꺽.
료 : 정말 괜찮은 겁니까?
다카시마 : 괘안타니까, 자네야말루 괴안나?
료 : 저…말입니까?
다카시마 : 뭐야? 고민이 있는 건가?
료 : 예, 사람을 찾고있는데…
다카시마 : 사람을 찾을라믄 낮에! 밤엔 아무도 없자나.
료 : 그건 그렇군요. 그럼.
다카시마 : 알긋지?
료 : 아카사카(赤坂)씨.




▲ 아리랑 치기 시도 중




▲ 가게마다 영업시간이 써있다



▲ 즐겁게 뽑고 있다

아카사카 : 료냐, 무슨일이지? 다음에 가게로 오게나.

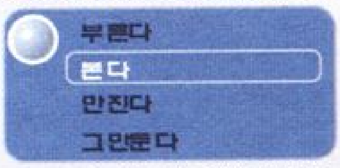


▲ 뜨거운 커피를 원샷으로 마시면 목에 안좋은데



▲ 공원에서 미습득 기술을 얻어두자

### 고양이




료 : 어이 별일 없지? 예쁜 녀석이군.



▲ 고양이는 말을 못한다

### 집나갈 때

이네 : 료 도련님, 나가시는 겁니까?

료 : 아아.

이네 : 어제 늦게 들어오신 모양인데.

료 : 조금…

이네 : 별 일이 없다면, 11시까지 돌아와주세요.



▲ 늦게 돌아온 다음날에는 이런 이벤트가

### 도장 팔음팔양 회상

이와오 : 싸움을 한 상대는 너의 무엇이지? 으응?

료 : ……학교의, 친구……

이와오 : 친구라는 것은 무엇이지?

료 : 그건…… 친구는 친구입니다.

이와오 : 음…그것으로 됐다. 아버지가 아버지인 것처럼, 친구도 친구 이외에 다른 것이 아닌 것이다.

이와오 : 하지만, 료. 부모는 자식보다 먼저 죽기 마련.

료 : 에….

이와오 : 그것은 자연의 섭리다.

료 : 아아.

이와오 : 부모를 잃은 후 의지할 수 있는 것은 친구다. 친구를 소중히 여겨라. 그리고 신뢰할 수 있는 친구를 친구라고 불러라. 알겠느냐.

료 : 응….



▲ 명이 들었다



▲ 인생 지침서 셴무

료 : 뭔가 일이 생기면 알려줘요.

후쿠 : 예.



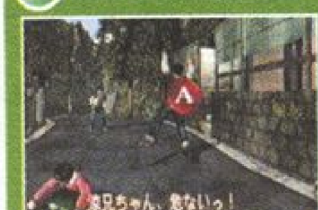
▲ 집앞의 고양이

### 사쿠라가 언덕

코타 : 간다. 야!

야스오 : 오케이, 코타. 료형! 위험해!

QTE : A



▲ 첫 QTE

코타 : 미안해, 괜찮아?

료 : 아아. 하지만, 도로에서 놀 때는 조심하는게 좋아.

카요코 : 기다려! 오빠! 기다리라니깐.

### 전화박스

료 : 미시마 아줌마.

미시마 : 어머, 료.

료 : 일이 있던 날, 검은 옷을 입은 남자를 보지 못하셨나요?

미시마 : 어? 검은 옷? …못봤는걸.

료 : 그럼, 뭔가 이상한 일은 없었던가요?

미시마 : 글쎄, 이렇다 할만한 일은….

료 : 뭐든지 좋으니까 기억나는게 있다면….

미시마 : 미안해. 그날은 날씨가 안좋아서 계속 집에 있었어. 스미야씨에게는 물어봤니? 주변의 일을 잘 알고 있으니까.

료 : 그렇습니까.



▲ 여기저기 고양이가 많다

미시마 : 료군 집의 반대쪽에 사니까 별로 만난 일이 없지?

료 : 그렇군요. 가보겠습니다.

미시마 : 지금쯤이면 집 앞에서 청소를 하고있을거야.

료 : 가보도록 하겠습니다.

료 : 저기….

후사코 : 어머, 료.

료 : 곤도 아줌마. 일이 일어난 날, 검은 옷의 사내를 못보셨나요?

후사코 : 그날? …번개치던 날을 말하는 거지? 못봤어….

료 : 그렇군요. 그날 이 근처에서 뭔가 이상한 일은….

후사코 : 별로…. 아무 일도 없었는데. 이 근처의 일은 스미야씨가 잘 알고 있다고. 스미야씨에게 물어보면 될꺼야.

료 : 그렇군요….

료 : 누군가 그날 일을….

후사코 : 스미야씨에게 물어보라니까. 요즘에 안경을 새로 맞춰서 분위기가 많이 변했어.

료 : 그런가요….

후사코 : 언제나 저녁이 되면 근처 아줌마들과 수다를 떨고 있으니까….

료 : 그렇군요.

### 전화 박스

료 : 경찰의 힘을 빌리고 싶지는 않아.



▲ 110에 전화를 걸면 이렇게

전화 0120-25-8254

안내원 : 고객께서 거신 전화번호는 현재 사용되고 있지 않습니다. 번호를 확인하신 뒤 다시 한번 이용해 주십시요.



▲ 세가에 전화를 걸면 결번으로

### 공사 현장

료 : 저기….

타키모토 : 아, 안되 안되. 요즘 피곤해서 말이야. 별로 얘기하고 싶은 기분이 아니야.



▲ 피곤하면 대화가 싫어진다

료 : 실례합니다. 이 근처에서 검은 옷을 입은 남자를 못 보셨나요? 눈오던 날인데….

사카모토 : 아니, 못봤는데요. 눈오던 날에는 이쪽에 오지 않아서….

료 : 그렇습니까?

료 : 검은 옷을 입은 남자 말인데요.

사카모토 : 이 현장은 아직 익숙치 않아서….



### 스미야씨 집 앞

료 : 스미야씨.

스미야 : 어머, 료.

료 : 그날, 검은 옷을 입은 남자를 보셨습니까?

스미야 : 검은 옷? 고양이라면 봤는

데….
료 : 검은 고양입니까?
스미야 : 으음, 자동차에 치였는데, 아기 고양이는 옆에서 울고 있었어. 그러고 보니, 미시마씨하고 우리 애까지 같이 울었는데….
료 : 그런가요. 그 외에 무슨 이상한 일은….
스미야 : 그러고 보니 야마기시(山岸)씨가 공원에서 넘어져서 난리가 났었지. 갑자기 오던 차를 피하려고 했다던가…. 아파서 허리를 쥐고있었지. 분명히 고양이를 친 자동차일꺼야. 굉장한 스피드를 내고 있었거든.
료 : 그렇습니까.
료 : 야마기시씨는….
스미야 : 요즘에 공원에서 안보이지? 분명히 크게 당한신게야. 하번 가주면 좋아하실거야. 알지? 파란색 담으로 된 집.
료 : 예, 한번 찾아뵙지요.



### ✤할머니 길 찾아주기

아이다 : 잠깐, 길 좀 물으려는데….
료 : 예.
아이다 : 이 문패는 뭐라고 읽어야 하나….
료 : 다지마씨로군요.
아이다 : 그런건가. 야마모토씨 댁에 가고싶은데, 아무래도 눈이 안 좋아서.
료 : 알겠습니다. 제가 찾아볼께요. 옆에 공원에서 기다리세요.
아이다 : 아이고 뭘 미안하게. 잘 부탁하네.





▲ 이곳에서 일어나는 이벤트

료 : 야마모토… 여기구나. 할머니를 모시러 갈까.




▲ 공원 정면에서 우측에는 지도가 있다



▲ 이곳이 야마모토씨의 집

### ✤나오유키의 집 앞

료 : 나오유키(直之).
나오유키 : 요오.
료 : 지금 시간 좀 있어?
나오유키 : 아아. …이제 괜찮은 거야?
료 : 아아. 그것보다, 그날 검은 옷의 남자를 못봤어?
나오유키 : 검은 옷이라고? 못봤는데?
료 : 그래? 누군가 검은 옷의 남자를 알만한 사람은….
나오유키 : 글쎄…. 사쿠라가 언덕의 아줌마들이라면 알고있지 않을까? 공중전화 옆에 공터에서 곧잘 수다를 떨고 있잖아. 한번 물어봐.
료 : 그런가.



▲ 좀 몸이 아파보인다

### ✤노무라씨와의 대화

료 : 저기….
노무라 : 어머, 미안해요. 약속이 있어서….
료 : 그렇습니까.

### ✤구멍가게

료 : 그 일이 일어난 날, 검은 옷을 입은 사내를 못보셨나요?
아베 : 한가하게 남자나 쳐다볼 정도로 한가하진 않아.
료 : 그런가요? 그날 뭔가 이상한 일은….
아베 : 끈질기네. 이 녀석…. 나는 변함없는 일상 때문에 지겹다고.
료 : 그렇습니까.
아베 : 정신 차려야 해. 료 아가야.
아베 : 뭐야. 살꺼니 료 아가?
료 : 이것 주세요.
아베 : 자, 한번 뽑아보렴. 료 아가야.
료 : 꽝(はずれ)이다.
아베 : 승부의 세계라는 것이 냉정해서 말이지….



▲ 인생을 아는 할머니다



▲ 울프 카드



▲ 상품 리스트




▲ 센무 관련 상품을 사면 뽑기를 할 수 있다

료 : 저기.
아베 : 이젠 애가 아니니까 언제까지나 허둥지둥해서는 안되. 료 아가도 어서 어른이 되야지.
료 : 할머니, 아가라는 말은 빼주세요.
아베 : 흥, 입은 살아가지고.

### ✤사쿠라가 공원

료 : 저기.
마유미 : 왠지, 여기저기 바쁜 것 같네? 나라도 괜찮으면 뭐든지 물어봐.
료 : 고마워.
료 : 저기.
마유미 : 무슨 일인데? 나라도 괜찮으면 힘이 되어줄게.
료 : 고마워.



▲ 사실 힘이 되지 않는다

료 : 히라노(平野).
히라노 : 선배….
료 : 그날, 검은 옷을 입은 남자들을 봤니? 선그라스도 쓰고 있었는데.
히라노 : 음….
료 : 눈오던 날이다. 기억 안나니?
히라노 : …못봤어요.
료 : 그런가.
히라노 : 미안해요.
료 : 아니야.
히라노 : 그날은 이래저래 바빠서 집에 늦게 들어갔어요. 예기도 뒤늦게 들었어요.
료 : 그런가.

### ✤놀이터 4시

료 : 여.
카요코 : 아, 오빠.
료 : 뭐하고있니?
카요코 : 그림 그리기-.
료 : 뭘 그리는데?
카요코 : 인형이지롱.
료 : 잘 그리는구나.





▲ 집에 들어간 뒤



▲ 가방을 두고 나온다

### ✤신사 6시

료 : 메구미.

메구미 : 오빠, 또 놀자. 꼭이야.

료 : 아아. 다음번에..

메구미 : 오빠, 오늘은 거꾸로 오르기 가르쳐줘. 메구미는 기대하고 있으니까.

료 : 아, 다음번에.




▲ 기대가 크면 실망도 크다

료 : 잠깐 괜찮겠습니까.

우스이 쇼고 : 죄송하게도, 지금부터 일이 있어서, 말을 걸려면 다른 사람에게….




▲ 그녀들은 6시 30분 경에 집으로 올라간다



▲ 계단 밑의 이 위치라면 무언가 할 수 있을 것 같지 않은가!

료 : 실례합니다.

유리코 : 아, 예.

료 : 좀 물어볼 것이 있는데.

유리코 : 아 지금은 좀 할 일이 있어서, 미안해요….

료 : 그렇습니까. 그러면 다음에.

### ✣기상정보

가나가와 지방 기상대 발표의 기상 정보를 알려드리겠습니다. 가나가와 현 동부, 내일은 비온 뒤 맑음.




### ✣정보센터

안내원 : 하이, 여기는 104 정보 센터입니다.

료 : 예 아아.

안내원 : 여보세요?

료 : 죄송합니다. 잘못 걸었습니다.

### ✣제단

료 : 아버지, 놈들은 제가.



### ✣후쿠씨의 방

료 : 놈들이 타고있던 차를 봤나요?

후쿠 : 미안해요. 못 봤어요.

료 : 그런가요.



### ✣도장

료 : 후쿠씨…. 수월돌(水月突)을 연습하는 겁니까?

후쿠 : 예, 입문하고 3년간은 이 기본기만을 시켰지요….

료 : 기본에 통달한 자, 정수(핵심)에 이른다. 아버지가 좋아하는 말이었지요.

후쿠 : 예, 하지만 이제 지도해 줄 사부님은 안계시군요. 저는 아직, 겨드랑이가 열리는 버릇이 고쳐지지 않았는데…. 그래요 료, 괜찮다면 시범을 보여주시지 않겠습니까?



▲ 홀로 연습하는 후쿠씨

보여준다
그만둔다

료 : 아, 좋아요.

후쿠 : 아 그럼 먼저 제가하겠습니다. 자세가 흔들리지 않나 잘 봐주세요.

후쿠 : 1보 전진함과 동시에 발의 힘을 모아 주먹을 뻗는다! 아아아, 아야 아이야. 아퍼.

료 : 후쿠씨….

후쿠 : 괘 괜찮아요. 자, 료, 시범을 보여주세요.

료 : 알았어요. 아버지만큼 잘 할 수는 없지만.

료 : 아니야! 우선 한발 앞으로 나가는 거다.

후쿠 : 좋은 움직임이군요.

료 : 이제부터가 중요해요. 몸 전체의 움직임을 조화시켜 전진과 동시에 주먹을 뻗는 겁니다. 아버지만큼 잘 할 수는 없지만.

료 : 발에 힘이 들어가지 않았어.

료 : 쓸데없는 움직임이 있었다. 움직임은 앞으로 나아가는 것만으로도 충분해.

료 : 발에 힘을 넣는 것이 너무 느려.

료 : 발차기는 필요 없어.

후쿠 : 역시! 움직임이 저보다 훨씬 좋군요. 저와는 전혀 달라요.

료 : 아버지에게 충분히 수련 받았기 때문에.

후쿠 : 사부님은 언제나 이 수월돌이 기본으로 가장 중요한 것이라고 말씀하셨으니까요. 조금 더 연습 해보겠습니까?



▲ 멋지게 시범을 보이자

한다
그만둔다

### ✣한다

료 : 아아 지금 단련해 두도록 하지요.

후쿠 : 알겠습니다. 그럼 계속 하지요.

### ✣그만 둔다

료 : 아니, 그만 하지요.

후쿠 : 예, 그렇습니까.

후쿠 : 단련하고 싶어지면 언제든지 불러주십시오. 같이 수련하도록 하지요.

료 : 고마워요 후쿠씨.

### ✣신사

료 : 메구미.

메구미 : 아아 오빠! 오빠, 고양이가 잠들었어.

료 : 멸치는 줬니?

메구미 : 안줬어….

료 : 아마 그만큼 배고프진 않았나봐.

메구미 : 그런가봐.

료 : 좀 자게 두자.

메구미 : 응, 메구미, 배고파. 집에 돌아갈까나.

료 : 그래? 어두워지기 전에 돌아가야지.

메구미 : 예이.



▲ 제단에 올려진 물건을 먹이로

### ✣야마기시씨 댁

야마기시 : 아아, 료군인가.

료 : 허리는 이제 괜찮으십니까?

야마기시 : 아아, 꽤 괜찮아졌는데, 그건 왜 묻나?

료 : 차에 치이실 뻔했다고, 근처에서 들었습니다.

야마기시 : 메구미나 스미야씨에게 들은 것이로군. 그나저나 그놈들, 아주 안될 놈들이었어….

료 : 그때 이야기좀 들려주세요.

야마기시 : 우움, 사쿠라가 언덕 공원의 모퉁이를 맹렬한 스피드로 검은 차가 달려와서는…. 도부이타(ドブ板) 쪽으로 가버리더군.

료 : 검은 차라…. 번호판 같은 것은….

야마기시 : 여하튼 그 정도로 눈이 왔으니까, 갑자기 넘어져서 그럴 사이가 없었다고.

료 : 야마기시씨

야마기시 : 아, 료군인가.

료 : 허리는 괜찮으신 것 같군요.

야마기시 : 아아 덕분에 말이지.

야마기시 : 그런데 자네…. 무술은 열심히 하고 있는가? 게으름 피울 때가 아니야.

료 : 예 열심히 하겠습니다.

야마기시 : 수행은 잘 되고 있나? 확실히 하지 않으면 아버지가 슬퍼할걸세.

료 : 예 열심히 하겠습니다.



▲ 이제 도부이타로 갈 수 있다

Dreamcast

POWER 공략왕!

# 검은 차를 찾아서

### 스즈메 공원

료 : 리카짱.

리카 : 오빠다. 리카네 아빠는 말이지, 빵 만드는 일을 해. 아빠의 빵도 맛있지만, 리카는 햄버거가 더 좋아.



▲ 아이들의 입맛이 서구화 되어가고 있다

### 국수집

료 : 유리코씨.

유리코 : 어머, 료군.

료 : 잠깐 물어볼 것이 있는데….

유리코 : 미안, 지금 일이 있어서….
다음 번에.

료 : 그렇습니까. 그럼.



▲ 유리코씨는 점심에 국수를 먹는다

료 : 안녕하세요.

아케타가와 : 어라, 료 어서와.

료 : 아케타가와씨, 그날… 눈이 내리던 날 말인데요, 검은 차를 보지 못했습니까?

아케타가와 : 응, 글쎄, 못봤는 걸. 확실히 그날은 여기서 한발자국도 안 나갔거든.

료 : 그렇군요.

### 게임 센터

료 : 저어….

모치즈키 : 뭐야 너는.

료 : 묻고싶은 것이 있는데.

모치즈카 : 호오, 싸움이라면 지지 않는다는 눈이로군. 자, 꼬마는 저리가.



▲ 끝까지 말하지 않는 타입

료 : 저기….

오쿠노 : 죄송하지만…, 저… 에… 그러니까…, 죄송합니다. 다음에요.




▲ 수줍음이 많다

료 : 실례합니다.

유우지 : 뭐지?

료 : 최근에, 검은 차를 보지 못했습니까?

유우지 : 검음차라면 제법 봤는데….

료 : 이 주위를 맹렬한 스피트로 지나갔는데….

유우지 : 맹스피드로? 이 주변에서? 그러건 못봤는데….

료 : 그렇습니까….

유우지 : 그 차가 어쨌다는 거지?

료 : 아니요, 그럼 실례합니다.

유우지 : 하아.





▲ 스페이스 헤리어의 포스터



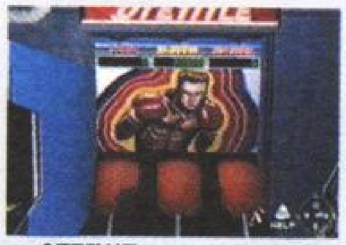



▲ 요즘 우리나라의 호프에도 조금씩 다시 퍼지고 있는 추세인 쥬크박스. 세가의 첫 사업은 쥬크박스였다

료 : 어딘가에서 검은 차에 대해서 들은 것이라도….

유우지 : 없는데….

료 : 그렇습니까.



▲ QTE타이틀



▲ 익사이트 QTE 2. 전작은 어디에?

### 제과점

료 : 코미네씨.

코미네 : 여어, 어서오게.

료 : 그 날 말인데요….

코미네 : 응.

료 : 뭔가 이상한 일이 없었습니까?

코미네 : 그날은 눈이 오다가 비가 왔었지.

료 : 예.

코미네 : 정말로 추워서 빵이 발효가 잘 안됐어.



▲ 예감이 좋지 않아

### 잠바

료 : 죄송합니다만.

츠루오카 : 요우.

료 : 눈이 내리던 날, 검은 차를 못봤습니까.

츠루오카 : 아아 봤어.

료 : 정말입니까?

츠루오카 : 하지만 언뜻 본 것 뿐이야.



▲ 잭키 잠바가 많이 있다

료 : 그렇습니까.

츠루오카 : 미안하네, 힘이 되지 못해서.

료 : 아뇨.

### 잠바 딱지 가게

료 : 이토이 할아버지.

이토이 : 이야, 어서 와라. 잠바에 쓸 딱지라면 이것저것 많이 있어.

료 : 이 근처에서 검은 차를 못봤습니까?

이토이 : 뭐라뭐라… 검은 차?

료 : 예에, 눈이 오다가 비가오던 날에.

이토이 : 우웅, 눈도 비도 기억은 하고 있지만 검은 차를 본 기억은 없어.

료 : 예.



▲ 붕붕마루의 잠바와 같은 모양

### 쿠리타

료 : 쿠리타씨.

쿠리타 : 요, 너냐.

료 : 눈이 오던 날, 검은 차를 보셨습니까?

쿠리타 : 뭐? 검은 차?

료 : 분명히 굉장한 스피드로 이 근처를 달려갔다고….

쿠리타 : 아… 어디선가 들었는데, 그건.

료 : 에엣? 검은 차가 뭘…?

쿠리타 : 아아 2, 3일전에 햄버거 가게에서 들었어. 스피드를 낸 검은 차가 어쨌다는…, 뭐, 흥미가 없어서 기억은 못하지만….

료 : 그렇습니까.

쿠리타 : 햄버거집 주인한테 물어봐.



▲ 하니 베어로 가자

### 톰의 핫도그 차

료 : 톰.

톰 : HI, 료, 들었다요, 료의 father

의 일. 톰의 SPECIAL핫 독을 먹고 힘을 내야 해.

료 : 고마워. 다음 번에 먹을게. 그것보다도 그날, 뭔가 이상한 일은 없었어?

톰 : No…No…Nothing.

료 : 그래? 뭔가 생각나면 가르쳐 줘.

톰 : OK. OK네.



▲ 뭔가 알고있는 눈치다

료 : 어이 톰.

톰 : HEY, 료. 기운 내야지. 톰의 손으로 만든 피클스로 슬픈 일 BYE BYE네.

료 : 아아. 또 올게.

## ✣중고 잡바

료 : 안녕하세요.

타츠미 : 옷, 어서오소.

료 : 실례지만, 눈이 오다가 비가 오던 날 검은 차를 못 보셨나요?

타츠미 : 검은 차?

료 : 맹렬한 스피드로 이 거리를 지나간 것 같던데….

타츠미 : 글쎄…. 그날은 일찍 문을 닫아서.

료 : 그렇습니까….

타츠미 : 아 그러고보니, 굉장한 기세로 차가 지나갔어.

료 : 정말입니까?

타츠미 : 색깔까지는 기억하지 못하지만, 생선 가게 방향으로 달려갔어.



▲ 생선 가게로 가보자

## ✣생선 가게

료 : 신키치 아저씨.

신키치 : 요, 료군.

료 : 검은 차 말인데요….

신키치 : 꽃집 아이다의 여자 아이가 화를 냈었지….

료 : 알겠습니다. 감사합니다.



▲ 하라사키에게 가보자. 꽃집 아이다에 있다

## ✣채소

료 : 아저씨.

마사루 : 오, 료냐.

료 : 그날… 검은 차를 보지 못하셨나요?

마사루 : 응? 검은 차?

료 : 검은 색 커다란 승용차였는데요.

마사루 : 그러고 보니 꽃집의 노조미양에게 검은차에 때문에 진흙이 튀었다던데….

료 : 하라사키에게….

마사루 : 어머니가 봤다니까 한번 물어보렴.

료 : 알겠습니다.

## ✣점

나츠미 : 잘 왔습니다. 길 잃은 어린양이여….

료 : 저기….

나츠미 : 고민이 있으신 것 같으신데….

료 : 예.

나츠미 : 그러면 점을 쳐드릴까요. 1번에 300엔입니다만….

점을 본다
그만둔다

료 : 예 부탁합니다.

나츠미 : 그러면 무엇을 점쳐드릴까요.

운명의 실
행운의 열쇠
승리의 문
그만둔다

**운명의 실**

료 : 운명의 실을 부탁드립니다.

나츠미 : 그럼. 으으으음. 후움. 보였습니다. 찾고 있는 사람이 있는 것 같군요. 가위, 면도날, 식칼과 관계된 사람이, 당신의 길을 열어줄것입니다.

료 : 그렇습니까.

나츠미 : 또 무언가 점쳐보겠습니까?

**행운의 열쇠**

료 : 행운의 열쇠를 부탁드립니다.

나츠미 : 그럼. 수리수리 마수리. 허헉! 보였습니다. 꽃에 둘러싸인 소녀가 길을 열어줄 것입니다.

**승리의 문**

료 : 승리의 문을 부탁드립니다.

나츠미 : 당신을 승리로 이끄는 숫자는 6이군요.

료 : 그렇습니까.

**그만둔다**

나츠미 : 그럼 곤란할 때면 언제든 다시 와주십시오.



▲ 상당히 곤란할 때면 와서 진행에 필요한 정보를 얻자



▲ 상황에 따라 수정구 안에 비춰지는 것이 바뀐다

## ✣꽃 가게

료 : 하라사키.

하라사키 : 하즈키, 조금 괜찮아졌어?

료 : 아아.

하라사키 : 내가 할 수 있는 일이라면 뭐든지 말해 줘.

료 : 아아. 눈이 오다가 비가 오던 그날, 자동차 때문에 진흙이 튀었다고 들었는데….

하라사키 : 응.

료 : 어떤 차였지?

하라사키 : 검은 색이었는데, 이 근처에서 볼 수 없는 고급 차였어.

료 : 타고있던 놈들을 봤어?

하라사키 : 아아니, 거기 까진…. 그렇지만, 톰씨가 검은 차의 사람하고 말싸움을 했다는 소문을 들었어.

료 : 톰이라면 핫도그 가게의?

하라사키 : 어. 그 차에 무슨 일이 있는데?

료 : 아니, 그럼 이만.

하라사키 : 하즈키.



▲ 의외로 소문에 밝다

료 : 응.

하라사키 : 기운을 내.

료 : 그럼.

## ✣톰의 핫도그 차

료 : 톰.

톰 : Hey, 료.

료 : 검은 옷의 놈들의 일을 가르쳐 줘.

톰 : What?

료 : 하라사키에게 들었어. 그날, 검은 차와 다투었다고.

톰 : No…no…. 그런 것 기억 나지 않는다 네.

료 : 아버지를 죽인 녀석들과 관련 있는 일일지도 몰라.

톰 : Father? 료의?

료 : 부탁해. 어떤 거라도 좋아.

톰 : OK. 이야기 할꺼다 네.

료 : 어떤 놈이 타고 있었지?

톰 : 잘 안 보이는 곳인데, 희귀한 옷을 입은 남자가 앉아 있었다 네.

료 : 어떤 옷이지?

톰 : Deep green. 벨벳 타입에… CHINESE가 입는 옷이다 요.

료 : 남제다. 무슨 일이 있었지?

톰 : 손님을 칠 것 같아서, 한마디 했는데 네. 근데, 굉장한 눈으로 노려봐서…. 그런 Cool한 살기는 처음이었네.

료 : 녀석들에 대해서 다른 기억은 없는 거야?

톰 : No-. CHINESE 에 대한 건 차이니즈에게 물어야 한다네.

료 : 중국인 중에서 아는 사람은 없어?

톰 : Sorry. Nothing. But. 저기 여행 회사라면 CHINESE 손님 온다네. 톰도 CHINESE 찾아 볼 거 네. 다시 와봐.

료 : 아아.



# 중국인을 찾아서

## ✣불량 소녀들

료 : 실례합니다.

미나미 : 어엉? 뭐 하는 놈인데 넌?

료 : 저기, 잠깐….

레나 : 아앙? 멋대로 말 걸지 마.



▲ 그나마 이쪽은 갱생의 보람이 있어 보인다

료 : 이 근처에서 중국인데 대해서 물어보려면 누가 제일 좋을까.

다지마 : 하즈키, 그런걸 물어서 태극권이라도 배우려고?

료 : 알고 있어?

다지마 : 아니 몰라.

료 : 그래?


▲ 3만년은 더 삭아보인다

료 : 중국인 말인데….

다지마 : 말했잖아. 몰라. 다른데 알아봐.

## ✣유리코 꽃 가게

료 : 유리코씨.

유리코 : 아, 료군.

료 : 이 근처에서 중국인데 대해서 물어보려면 누가 제일 좋을까요.

유리코 : 중국인? 글쎄…. 아지이치(味壹)에 물어보는 건 어때. 료도 자주 가잖아.

료 : 아아.

유리코 : 아주 오래 전부터 하던 가게니까. 도(陶)아저씨가 이것저것 많이 알잖아.


▲ 꽃집의 아가씨는 예뻐요

료 : 그렇군요.

료 ; 미키씨.

미키 : 헬로, 료군.

료 :이 근처에서 중국인데 대해서 물어보려면 누가 제일 좋을까요.

미키 : 중국인? 아지이치쪽 사람들은?

료 : 중화요리점의 아저씨들 말입니까?

미키 : 어. 도씨 아저씨.

료 : 알겠습니다. 물어볼께요.


▲ 패션 리더

료 : 타무씨.

타무 : 어잇.

료 : 이 근처에서 중국인데 대해서 물어보려면 누가 제일 좋을까요.

타무 : 그런거라면 아지이치의 아저씨밖에 없잖아. 무엇보다 도부이타 중국인 회의 회장님이야.

료 : 그래요? 고마워요 타무씨.


▲ 이름에 어울리는 우직한 외모

## ✣이용 마에다

료 : 실례합니다.

마에다 : 요오.

료 : 지금 괜찮습니까.

마에다 : 응?

료 : 이 근처에서 중국인데 대해서 물어보려면 누가 제일 좋을까요.

마에다 : 중국이라면 아지이치겠지. 약국옆에…. 그, 도씨 아저씨와 제자인 왕(王)군이….

료 : 중화요리점의 두 사람 말이군요?


▲ 마에노가 아니다

마에다 : 아아. 게다가 도씨 아저씨는 중국인 회 회장이니까. 이 근처의 중국인에 대해서는 잘 알지 않을까?

료 : 알겠습니다. 감사합니다.

## ✣골동품

료 : 이야. 안녕.

료코 : 안녕하세요.

료 : 오오이시 아저씨는 어디 가셨니?

료코 : 아저씨는 일 때문에 나갔어요.

료 : 그래? 가게 봐주는 거니?

료코 : 응.

료 : 기특하구나.

료코 : 가게 봐주면, 딸기 케익을 주거든.



▲ 솔직한 아이

## ✣토마토 마트 앞

깡패들 1시 20분 토마토 마트 앞

아키오 : 어이, 잠깐 기다려. 하즈키, 나에게 부딪히고는 인사도 없는 거냐?

나가시마 : 이놈, 에노키님에게 꿇어라!

아키오 : 아니면 여기서 승부를 낼까?

료 : 상대해줄 시간 따위 없어. 날 건들지마.

아키오 : 그렇게는 안되지!



QTE : ←AB


▲ 데스크림존의 명 대사

나가시마 : 얕보는 거냐!

아키오 : 제법 하는데?! 흐억. 가, 강하다.

나가시마 : 우왁!

료 : 난 너희들 따위 상대할 시간이 없단 말이다!

나가시마 : 예… 죄, 죄송합니다.

료 : 두 번 다시 나를 건들지 마라. 알겠냐?

나가시마 : 예 알겠습니다.

아키오 : 어 어이, 괜찮아? 정신 차려.


▲ 주인공은 상당히 난폭하다

## ✣꽃집 아이다

료 : 하라사키.

하라사키 : 하즈키군. 조금은 기운이 났어?

료 : 아아. 하라사키.

하라사키 : 그 이후로 뭔가 알아냈어?

료 : 톰과 다툰 상대는 중국인이었어.

하라사키 : 중국인? 혹시 그 사람들? 아버지의 사건과 관계가.

료 : 아 그래서, 중국인에게 그 정보를 듣고싶어. 누구에게 묻는 게 가장 좋을까.

하라사키 : 우웅, 글쎄…. 아지이치, 햇토리 스포츠 맞은편에 있어.

료 : 아아 거긴가. 그럼 또.



## ✣아시아 여행사

료 : 저….

세키네 : 잠깐만 기다려봐요. 여기 읽고 있으니까.

료 : 저기….

세키네 : 뭔데요?

료 : 중국인에 대해서 묻고싶습니다만…. 이 근처에서….

세키네 : 중국에 가고싶어요? 좋은 투어가 있어요.

료 : 아니요. 여행이 아니고….

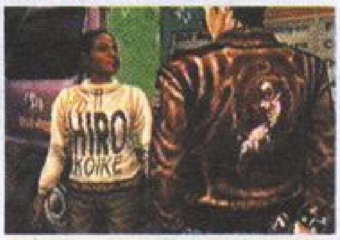
세키네 : 아니란 말이야? 흥! 뭐하러 온거지?


▲ 상당히 불친절하다

료 : 실례합니다.
세키네 : 또? 다른데서 물어봐요.
료 : 저….
세키네 : 흥!

### 톰의 핫도그차

료 : 하니씨.
하니 : 하이, 료.
료 : 이 근처에서 중국인데 대해 잘 아는 사람을 모르세요?
하니 : 차이니즈? 쏘리, 감잡히는 게 없어요.
료 : 그렇습니까.





▲ 말은 다음에 다음에




▲ 취하면 항상 같은 말을 하는 아저씨

### 노조미에게 전화

료 : 부모님은?
하라사키 : 아직 벤쿠버에 있어.
료 : 외롭지 않아?
하라사키 : 처음에는 좀 외로웠지만, 지금은 할머니도 있고 친구들도 있어서 그리고….
료 : 그리고?
하라사키 : 으응, 아니 난 여기가 좋으니까.
료 : 그래.
하라사키 : 뭔가 할말이 있었던 거야?
료 : 아니야 됐어. 다음에 또.



▲ 전화는 10번 이내로 하는 것이 고백 받기 위한 첫 조건

하라사키 : 그래 다음에 봐.

### 노조미에게 전화

하라사키 : 여보세요.
료 : 하라사키야?
하라사키 : 하즈키군, 무슨 일이야?
료 : 시간 있어?
하라사키 : 잠깐 있어 봐봐. 지금 가게 봐주느라….
료 : 알았어.
하라사키 : 뭐처럼 전화해주었는데….
료 : 신경 쓸 거 없어.
하라사키 : 고마워 하즈키, 그럼 또 봐.
료 : 아아, 그럼.

### 중화 미일

료 : 저어….
왕 : 왜 그런다 헤?
료 : 이 근처에서 중국인에 대해 잘 알고 있는 사람은….
왕 : 우리살람, 그렇다면 도씨 아저씨가 잘 안다 헤. 도씨 아저씨 도부이타 등국인회 회장이다 헤. 옛날부터 있던 중국 사람 잘 안다 헤.



▲ 중국스러운 말투

료 : 도씨 아저씨.
도 : 하이요.
료 : 이 근처에서 아저씨들 말고 중국인이라면….
도 : 중국인이 뭔일이라도 저질렀나 해?
료 : 아 아니요, 조금….
도부인 : 혹시나 아버지의 사건과 관계가…?
료 : 예.
도 : 중국인은 모두 좋은 사람뿐이다 해.
료 : 알고 있습니다. 하지만, 단서라고는 중국인이라는 것 밖에는…. 부탁드립니다. 가르쳐주십시오.
도 : 이 근처에 중국인이라고 해도…. 예전에 비해서 많이 늘어났다 해. 새로 온 사람들은 우리들은 모른다 해.
료 : 그렇습니까.
도부인 : 당신, 삼도(三刀)의 사람들을 가르쳐줘요.
도 : 아아, 삼도!
료 : 삼도? 삼도라니요….
도 : 3개의 칼이라고 쓰고 3도라고 읽는다 해. 3개의 장사를 의미한다 해.
도부인 : 이발사, 재봉사, 요리인… 모두 칼을 사용하는 장사지. 이발사는 면도칼, 재봉사는 가위, 요리인은 식칼.
료 : 아아, 그런가….
도 : 일본에 와서 장사하는 중국인, 대부분 삼도다 해. 손이 별로 안가고 금방 장사할 수 있다해…. 그리고 모두 동료, 이것저것 알고 있지. 중국인을 찾으려면 삼도에게 묻는 것이 좋다 해.
료 : 이 근처에 있는 삼도의 사람들이라면….
도부인 : 이발사라면 마에다씨, 재봉사라면 지금은 옷 딱지를 만들고 있는 이토이씨…. 요리인이라면 만복헌에서 물어보면 되지. 삼도의 사람들이라면 중국인의 일은 잘 알고 있어.
도 : 이발사는, 유 이발관도 있지만 아버지인 유씨가 입원해서, 요즘엔 문을 열지 않는다 해.
료 : 그럼 마에다씨와 이토이씨와 만복헌이군요?
도 : 오오.
료 : 알겠습니다. 감사합니다.



▲ 삼도를 기억해두자

## 三刀 - 삼도

### 하트 비츠

하토요 : 꼬마가 올 곳이 아니야. 돌아가라.




▲ 영업시간 전에 오면 이렇다

### 이용 마에다

료 : 실례합니다.
마에다 : 요오.
료 : 삼도의 중국인을 찾고있습니다만.
마에다 : 삼도에? 료군은 삼도 같은 것을 잘 알고 있군?
료 : 아지이치의 도씨 아저씨에게 들었습니다. 마에다씨에게 여쭈어보면 아실 거라고….



마에다 : 그래?
료 : 가르쳐주시겠습니까? 마에다씨.
마에다 : 아아 물론. 햄버거점에 가기 훨씬 전에….
료 : 하니 베어로군요. 야채가게 앞에.
마에다 : 아아. 그 앞에 유 이발관이라는 곳이 있어. 중국인 부부가 하고 있는 삼도의 이발관이야.
료 : 도씨 아저씨 말로는 다쳤다고 하던데….
마에다 : 아 거기에 할아버지는 입원하신 것 같지만, 오늘쯤 퇴원하셨다고 들었어.
료 : 그렇습니까. 그럼 가보겠습니다.



### 바버 유

료 : 안녕하세요.
유 : 어서오세요.
유부인 : 어서오세요.
유 : 오늘은 어떤 스타일로 잘라드릴까?
료 : 아, 아닙니다. 중국인에 대해서 묻고싶어서…
유 : 누구신지?
료 : 하즈키라고 합니다. 아마노세의 하즈키무관의…
유 : 하즈키씨…?
유부인 : 아 그 신문에 났던, 눈 오던 날에…
유 : 아아… 이래저래 큰일이었겠군요.
료 : 남제라고 하는 중국인을 찾고 있습니다. 도씨 아저씨 삼도 분들은 모

Dreamcast
POWER 공략왕!

두, 유씨가 잘 알거라고 해서…
유부인 : 도씨의 소개였군요.
유 : 중국인이라고는 해도, 저는 2세라서, 기대에는…
유부인 : 여보, 모두 아버님 얘기하는 거 아니예요?
유 : 아, 그런가?
료 : 그 분은?
유 : 80이 되시는 제 아버님입니다. 전쟁 전부터 요코하마에서 장사를 하셨으니, 확실히 아버님이라면…
유부인 : 감기가 악화되서 입원하셨다가, 어제 막 퇴원하셨어요.
유 : 이러저러해서 가게를 쉬어 버려서…
료 : 이제 다 나으신겁니까?
유 : 정정하시죠.
유부인 : 스즈메 공원에서 오랜만에 운동이라도 하고 계시지 않을까요.
료 : 스즈메 공원입니까..
유부인 : 도부이타를 확 한바퀴 돌고 의자에 기대는 것이 일과라서…
료 : 감사합니다. 가서 찾아보겠습니다.


▲ 유씨의 아버지를 찾자


▲ 폴리곤 컷트는 4700엔, 펀치 파마는 7700엔

### ✣스즈메 공원

료 : 저… 유씨이십니까?
유 : 그렇소만, 자네는?
료 : 하즈키라고 합니다. 야마노세의 하즈키무관의…
유 : 아아, 소문은 들었네만…. 안됐네 그려. 근데 무슨 일이지?
료 : 남제라고 하는 중국인을 찾고 있습니다. 아지이치의 도씨아저씨께서 유씨라면 뭔가 아시지 않을까해서….
유 : 호오, 자네는 삼도를 알고 있는가?
료 : 이발사, 조리사, 재봉사를 가리킨다고….
유 : 언제 어느 때 자객에게 당할지 모르는 황제를 면도칼, 식칼, 가위를 가지고 지켰던 이름높은 일꾼들이지.
료 : 남제 말입니다만….
유 : 그 이름으로 봐서는 틀림없이 중국의 암흑 조직의 사람일걸세. 아니면 중국 마피아이던가….
료 : 그런 녀석들이, 이 요코스카에?
유 : 정규의 입국수속을 밟지 않고 항구를 거점으로 활동을 넓혀 나갈 수 있기 때문이지. 근처의 선원들에게 물어보게. 반드시, 뭔가 알고 있을 걸세.
료 : 선원이라…. 찾아보겠습니다. 정말로 감사합니다.
유 : 힘내게나.


▲ 많은 것을 알려준다

## 선원을 찾아서

톰의 핫도그 차
료 : 톰
톰 : 하이, 료.
료 : 선원들이 잘 모이는 장소 혹시 알아?
톰 : 선원? 오! 세일러 맨! 바에들 있지 네. 술 취하면 언제나 스트리트 파이트. 말릴 수가 없다 네.


▲ 술취하면 SF를 한다는 선원들

### ✣바이크 가게

료 : 아저씨.
오노 : 료냐?


▲ 문을 열고 빼꼼이 내다보는 여성은 뭔가 있어 보인다

료 : 이 근처에서 선원들이 모일만한 곳을 모르세요?
오노 : 선원? 밤이 되면 이 주변의 바에 얼마든지 있을텐데….
료 : 바…. 감사합니다.


▲ BAR로 가자

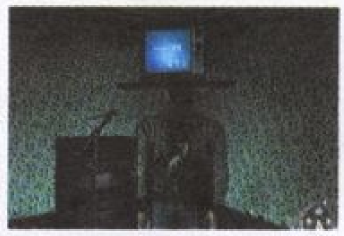
### ✣바 요코스카

료 : 실례합니다.
사이죠 : 오, 료구나. 술은 못 주지만, 쉬었다 가라.
료 : 고마워요.
사이죠 : 콜라 어때?
료 : 예에.
사이죠 : 그래, 무슨 일이지?
료 : 사이죠 씨…. 이 근처에서 선원이 모일만한 곳 알아요?
사이죠 : 선원이라고는 해도, 보통 선원 같지는 않구만.
료 : 예.
사이죠 : MJQ나 하트 비츠에 가봐라.
료 : 거기에 있습니까?
사이죠 : 조심해라 여의치 않은 놈들과 관련된 놈도 있어.
료 : 팔에 문신을 한 녀석은?
사이죠 : 그런 녀석들도 있을걸.
료 : 알겠습니다.


▲ 어떻게서인지 잘 알고 있다

아케미 : 어머, 료
료 : 아케미씨, 저….
아케미 : 아직, 미성년이지? 이네씨가 걱정하고 있을 거야.
료 : 알겠습니다.

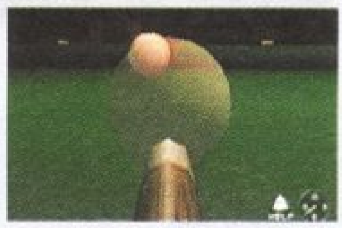

▲ 후쿠씨가 좋아하는 여성


▲ 가라오케 시스템

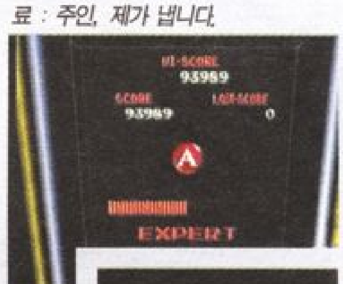
료 : 저…
히로이 : 아, 뭐지?
료 : 저 사람들은 선원입니까?
히로이 : 글쎄, 직접 물어봐. 단, 싸움은 하지 마라. 알지?
료 : 알겠습니다.



료 : 잠깐 괜찮을는지
윌슨 : 헤이, 보이가 뭐라고 하는데?
료 : 당신들, 선원이야?
윌슨 : 글쎄, 어떨까나?
길버트 : 헤이, 보이. 게임 하지 않을래?
료 : 게임?
길버트 : 원샷에 넣으면 you의 승리. 뭐든지 대답해주지. 실패하면 me의 승리. 네가 한잔 쏘는 거다. OK?
료 : 알겠어. 넣으면 되는거지?
길버트 : Try your luck.


▲ 성공하면 하트비츠로 가라고 알려준다

료 : 제길.
윌슨 : 고맙다, 보이!
료 : 주인, 제가 냅니다.



▲ 익스퍼트


미니 다트 ▶

### ✣꽃집 아이다

료 : 하라사키.

하라사키 : 하즈키.

료 : 잠깐 괜찮을까? 하라사키, 선원들이 자주 오는 가게 같은데 알아?

하라사키 : 우리 가게에는 거의 오지 않지만, 바 같은데라면 자주 오지 않을까?

료 : 그런가, 일 방해해서 미안.

하라사키 : 괜찮아 그런 건. 그보다 하즈키….

료 : 응

하라사키 : 무모한 짓은 하지마.

료 : 아아, 그래. 그럼.



▲ 괜찮단다

### ✣하트 비즈

료 : …비켜.

토니 : What? Go home.

스미스 : Hey you! You know me?



QTE : BAB



▲ 프로젝트 버클리?

하토요 : 어서오시오.

존스 : 스쿨보이에게는 우유가 어울리지.

료 : 저 녀석들은 선원인가?

하토요 : 글쎄.



료 : 중국에 드나드는 선원을 찾고 있는데.

세라 : 아가야, 형사 드라마 흉내는 그만두거라.

료 : 상관하지마.

세라 : 꼬마 주제에 건방지구나, 따끔한 맛을 못 봤나, 이녀석!

QTE : BABA



▲ 장사 말아먹는다

세라 : 그 정도로 해둬. 아주 화려하게 해놨군.

료 : 난 중국의 조직에 대해서 알고싶은 것 뿐이야.

세라 : 가르쳐주지.

료 : 아?

세라 : 대신에, 두 번 다시 나타나지 마라.

료 : 알았어.

세라 : 찰리라는 남자를 찾아라.

료 : 찰리?

세라 : 놈은 밀수 브로커로, 뒷 세계를 잘 알지, 그 중국의 조직이라는 것도, 알고 있을거다.

료 : 어디에 있지?

세라 : 놈은 하레이를 좋아해. 근처의 바이크 숍을 찾아봐.

료 : 어떻게 생겼지?

세라 : 녀석은 언제나 선글라스에 검은 잠바다. 그리고, 팔에 문신이 있지.

료 : 팔에 문신….

세라 : 얘기는 끝났으니, 사라져라.



## 찰리를 찾아서

### ✣바이크 숍

료 : 아저씨.

오노 : 료냐

료 : 찰리라는 남자, 모르세요?

오노 : 찰리?

료 : 알고있나요?

오노 : 패션만으로 바이크에 타는 안될 놈이지. 진정한 바이커가 아니야.

료 : 어디에 사는지 아세요?

오노 : 글쎄. 가끔씩 오는 것뿐이라서, 그래. 츠루오카에게 가봐라.

료 : 츠루오카씨라면 잠바 가게의?

오노 : 가끔씩 온다고 하더라.

료 : 알겠습니다.



### ✣자판기

료 : 안녕하세요

왕 : 아, 어서오세요.

료 : 무슨일이죠?

왕 : 목이 말라서 쥬스가 마시고 싶은데, 나 동전이 없다 해.

료 : 제가 살께요. 뭐 마실래요?

왕 : 당신, 친절하다 해. 나 기쁘다 해. 나 마신다 해. 당신이 추천하는 거….

료 : 추천이라…. 글쎄….




료 : 자아.

왕 : 추천 고맙다 해. 맛나게 마신다 해

료 : 가게, 바쁜가요?

왕 : 아, 조금… 가게에 또 오라 해. 아저씨가 만든 맛있는 거 먹으로 오라 해.

료 : 아아. 또 아저씨께 잘 전해줘요.

왕 : 알겠다 해. 전해준다 해. 그럼 난 간다해. 일이 있다 해.

료 : 아, 그럼.

왕 : 예. 안녕히 가세요.



▲ 뭔가 공짜를 얻은 듯한 얼굴

### ✣잠바 가게

료 : 실례합니다.

츠루오카 : 오!

료 : 찰리라는 남자를 찾고 있는데요.

츠루오카 : 찰리? 어떤 녀석인데?

료 : 언제나 검은 잠바에 선글라스를 끼고, 팔에 문신이 있어요.

츠루오카 : 아!

료 : 알고있나요?

츠루오카 : 우리 가게에서 트집 잡던 녀석이야. 이거 보란 듯이 문신을 내보이면서 말이야.

료 : 그래요…. 그 문신이 있는 녀석은 언제?

츠루오카 : 아아, 왔던건 4, 5일전이야. 품위 없는데다가 팔에는 문신 해놓고…. 아주 안될 놈이었지.

료 : 그 남자가 사는 곳이라던가?

츠루오카 : 모르겠는걸. 자세한 건.

료 : 그렇군요.



### ✣톰의 핫도그 차

료 : 톰.

톰 : 어이, 료.

료 : 찰리라는 남자를 찾고있는데 혹시 알고있어?

톰 : 촬리?

료 : 선글라스를 쓰고 검은 잠바를 입고, 팔에 문신이 있는 남자인데.

톰 : NO-. 알수 없다네.

료 : 그래?



## 워터 드래곤
료 : 실례합니다.
타츠미 : 오, 어서오게.
료 : 찰리라는 남자를 찾고있는데요.
타츠미 : 어떤 놈이지?
료 : 선글라스에 검은 잠바를 입고, 문신이 있는 것 같습니다.
타츠미 : 아, 모르겠는걸.
료 : 그렇습니까….

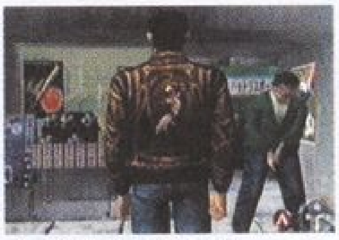



## 게임 센터 뒷길
료 : 실례합니다.
로토우진 : …응? 나 말인가?
료 : 찰리라는 남자를 알고있는지요.
로토우진 : 모를 것도 없지만, 너, 그 놈과 다투고 있는 거냐?
료 : 아뇨, 좀….
로토우진 : 이 녀석, 이번엔 이 근처에서 껄렁거리는 모양이지. 아직 정신을 못차린 모양이군….
료 : 찰리는….
로토우진 : 나도 한번 만나게 되면 혼내주지. 뭔 일이라도 있으면 내 이름을 대라.
료 : 당신은…?
로토우진 : 아직 말하지 않았군. 로토우진(呂唐臣)이다.
료 : 알겠습니다.


▲ 앉아계실때는 말을 붙일 수 없다


▲ 어딘가 본격적인 얼굴

## 생선 가게
료 : 신키치 아저씨.
신키치 : 오, 료냐.
료 : 찰리라는 남자를 찾고있는데요.
신키치 : 찰리? 뭐 하는 놈이지?
료 : 검은 잠바를 입고 선글라스를 끼고, 팔에 문신이 있는 것 같습니다.
신키치 : 아아 혹시 그….
료 : 예?
신키치 : 소문이지만, 상당히 나쁜 놈이란 말이 있어. 가까이 하지 않는 편이 좋아.
료 : 그렇습니까….


▲ 퍼팅 수련중인 핫토리씨

## 쿠리타
료 : 쿠리타씨.
쿠리타 : 어, 너냐.
료 : 찰리라는 남자를 모르세요?
쿠리타 : 어? 찰리?
료 : 검은 잠바를 입고, 선글라스를 끼고 팔에 문신이 있다는데.
쿠리타 : 가끔 가게 앞에서 얼쩡거리던데…. 살 마음도 없으면서 파는 물건에 잔소리나 해대고 말이야.
료 : 찰리는 언제 여기에….
쿠리타 : 잠바 가게를 본 다음에는 이 쪽으로 어슬렁거리면서 오는데. 그런 놈들은 열이면 아홉에 다 눈요기만 하는 놈들이야.
료 : 그렇습니까.




## 꽃집 스마일리
료 : 유리코씨.
유리코 : 어머, 료구나.
료 : 찰리라는 남자 모르나요?
유리코 : 알고 있어. 선글라스 끼고 잠바 입은 사람이지? …혹시 료, 또 싸우니?



▲ 유리코씨의 부탁이라면!

료 : 좀….
유리코 : 료가 더 이상 싸우는건 바라지 않지만, 그 찰리라는 놈은 때려줬으면 하는데….
료 : 그런가요.

## 공원
료 : 아마기시 씨.
아마기시 : 오오, 료군인가.
료 : 이런 시간에 무슨 일입니까?
아마기시 : 한잔 했었지, 너희 아버지와.
료 : 아버지와요?
아마기시 : 이래뵈도 나는 고무술을 배워서 말이야. 너희 아버지와 자주 겨루었었지. 그 뒤에는 항상 둘이서 마시러 갔었는데 말이야.


▲ 인생 그것은 고배의 쓴잔

아마기시 : 아 그래…. 이런 기술을 배운 적이 있나?
료 : 예에?
아마기시 : 잘 봐두게나. 하아아아. 호아!


▲ 굉장한 발경에


▲ 컵이 올린다

료 : 아마기시씨. 그 기술은?!
아마기시 : 예전에 이와오군에게도 가르쳐줬던 고무술의 기술이다.
료 : 아버지에게요?
아마기시 : 고대로부터 의기 투합한 무술가들 끼리는, 서로 자신의 기술을 교환해 우정을 깊이 쌓곤 했지. 좋오아. 이것도 무슨 인연이겠지. 너에게 가르쳐주고싶은데, 어떤가.

배운다
그만둔다

료 : 부디 부탁드립니다.
아마기시 : 음. 그렇다면 좋은 일은 서두르라고 했다지. 지금 여기에서 가르쳐주지. 고무술의 겹쳐치기(重ね當て)라는 기술이지. 우선, 형(型)을 설명하겠다. 잘 봐두게.
아마기시 : 우선, 일보 전진하며 동시에 손과 발에 힘을 넣어서, 장타(掌打)를 뻗는다. 이것이 겹쳐치기다. 일단 몸의 움직임 먼저 해보게. 재빠르게 몸의 중심을 앞으로 옮기는 거다.
아마기시 : 좋아. 좋은 감각이다. 다음은 전진과 동시에 손과 발에 힘을 모아 장타를 뻗는 거다. 자, 해보게나.
아마기시 : 으음. 훌륭하다. 이 짧은 시간에 익혔다는 것은 꽤나 소질이 있다는 거야.
료 : 감사합니다.
아마기시 : 이 겹쳐치기는 전국시대에 고안된 기술로, 장(掌 : 손바닥)을 두 번 연속으로 맞추는 것이라 갑옷을 입은 상대에게도 충격이 전해질 수 있도록 꽁푸(工夫 : 수련)해야 한다네. 정말 몸에 익혔는지 어떤지, 조금 더 연습해 보겠나?
료 : 예 부탁합니다.


▲ 텅!

아마기시 : 나도 이젠 늙었어. 몸이 움직일 수 있을 때 가르쳐 줄 수 있어서 다행이야. 너는 아직 젊다. 아버지를 뛰어넘을 수 있도록 노력하는 거다.
료 : 예 감사합니다.
아마기시 : 언젠가 너와도 함께 술을 마시고 싶군.
료 : 예.
아마기시 : 그날을 기대하고 있겠네.

## 게임 센터
스미스 : 헤이 보이! 뭔가 찾고 있나?
료 : 너는….
스미스 : 노우. 지난 번 일을 사과하려는 것 뿐이야.
료 : 뭐?
스미스 : 스트롱한 남자 난 좋아해.

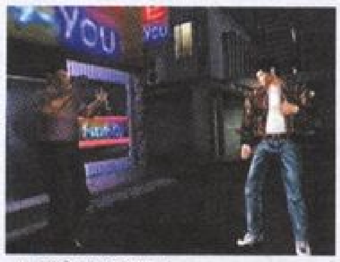
너는 베리 스트롱해.

료 : 그런건 관심 없고, 찰리라는 남자가 사는 곳을 모르나?

스미스 : 찰리? 내 친구지.

료 : 정말이야?

스미스 : 사람 안믿는 것, 좋지 않다네. 미를 따라오면 찰리와 만날 수 있다 네.



▲ 믿을 수 없지만

### ✣공원

토니 : HAHAHA! 걸려 들었다 내! 멍청한 스쿨 보이!



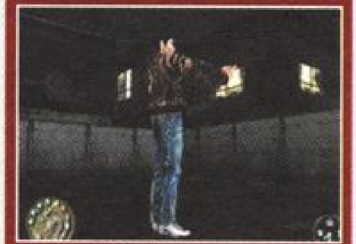

▲ 과연 누가 걸려든건지



▲ 두둥!

**FREE BATTLE**





▲ 배운 건 쓰라고 있는 것이다

토니 : 오우, 노우.

료 : 찰리를 알고있나?

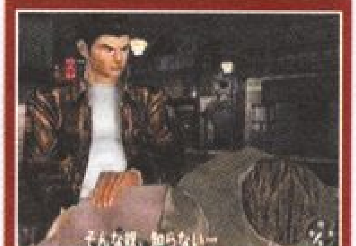
토니 : 그런 놈, 몰라….

료 : 그 문신은 어디서 해 넣었지?

토니 : 오키나와. 거짓말 아니에요. 하지만…요코스카에도 문신하는 곳이 있다고…. 미의 친구가 그렇게 말했어요….

료 : 문신하는 곳은 어디지?

토니 : I DON'T KNOW~. 정말로, BELIEVE ME.



▲ 토니와 함께 호령이 힘이 솟아나요

## 문신점을 찾아서

료 : 아저씨.

오노 : 오, 료냐.

료 : 이 근처에 문신하는 곳이 있습니까?

오노 : 문신…? 아 몸에 그림 넣는 것 말인가. 그러고 보니, 이 근처에 그런 가게가 있다고 들었는데….

료 : 정말입니까? 어디 있는지 아세요?

오노 : 글쎄다. 아아, 그런 거라면 가끔 오는 바이커가 팔에 문신이 있었는데, 그 녀석 들에게 물어보는 건 어때?



료 : 그 바이커들은 어디에…?

오노 : 게임 센터에 자주 드나들지.

료 : 게임센터로군요. 감사합니다.

### ✣빵집

료 : 코미네 아저씨.

코미네 : 야, 어서오게.

료 : 오카야마 하이츠라는 아파트를 찾고 있는데요.

코미네 : 오카야마 하이츠라고? 모르겠는데, 핫토리씨에게 물어보는 것은



어때?

료 : 핫토리씨라면 스포츠점의….

코미네 : 그분이 상점 회 회장이니까 아마 알고있지 않을까나.

료 : 그렇게 하겠습니다.

### ✣잠바 가게

료 : 실례합니다.

츠루오카 : 요우!

료 : 오카야마 하이츠가 어디 있는지 아십니까?

츠루오카 : 아아, 확실히 도부이타의 구석쟁이에 있다고 들었는데…. 저기 있는 쿠리타가 오카야마 하이츠에 산다고 들었어.



### ✣쿠리타

료 : 쿠리타씨.

쿠리타 : 여어, 너냐.

료 : 오카야마 하이츠를 찾고있는데요.

쿠리타 : 아아, 거기 우리 집인데, 무슨 일이지?

료 : 문신하는 곳에 볼일이 있는데요. 거기가 오카야마 하이츠에 있는 것 같아요.

쿠리타 : 어, 정말? 몇 호라는데.

료 : 그건 잘….

쿠리타 : 내가 102호에 살고 옆집은 아니니까 2층 어딘가에 있겠군. 그런데 놀랐는걸? 전혀 몰랐는데….

료 : 그렇습니까.

쿠리타 : 요코스카라는 바의 맞은편에 있으니까 간판을 보면 알 수 있을 거야. 별로 마시러 가진 않아서 흥미는 없지만 말이야.



▲ 오카야마 하이츠로 가보자

### ✣핫토리 스포츠

료 : 저기.

핫토리 : 으응.

료 : 핫토리씨, 지금 ~ㅓ찮겠습니까.

핫토리 : 아아, ~ㅓ찮은데 뭔일이지?

료 : 오카야마 하이츠라고 아십니까?

핫토리 : 으응? 오카야마 하이츠? 오카야마 하이츠라. 아아 그래, 확실히 통로 구석에 있었는데… 뭐더라, 라면집 근처에 있던 것 같은데.

료 : 라면집이요? 만복간 말입니까?

핫토리 : 아아, 그래 그래. 만복간 바로 옆이었던 것 같아.

료 : 알겠습니다. 감사합니다.



▲ 여전히 골프 연습 중. 간혹 야구 배팅 연습도 한다

### ✣바 요코스카

료 : 잠깐 괜찮을까요. 사이조 아저씨.

사이조 : 아아, 뭐지?

료 : 이 근처에 문신 넣는 곳이 있나요?

사이조 : 뭐 있기는 있는데, 문신 하려고?

료 : 아뇨, 거기 드나드는 녀석에게 볼일이 있어서요.

사이조 : 뭐 가 알고 싶은데?

료 : 문신 하는 곳의 장소 말인데요.

사이조 : 오카야마(岡山) 하이츠다.

료 : 오카야마 하이츠요?

사이조 : 다카시로라고 하는 얼빠진 놈이 있지. 보기와는 다르게 실력은 좋은 것 같더군.






▲ 이런 곳에서 번 돈을 탕진하는 토마토 마트 아저씨




▲ 아직 문을 열지 않았다

Dreamcast ▲ POWER 공략왕!

### ✣사쿠라가 공원

하라사키 : 그만둬!

에노키 : 뭐냐! 너는.

료 : 하라사키의 목소리…



▲ 그들에게 하즈키가 오도록 위협을 요구했을지도



▲ 아무튼 쌍장!

나가시마 : 배짱 한번 좋은데~. 우리가 어떤 사람인지 알고 있는거야? 아앙?

하라사키 : 어떤 사람인지 관계 없잖아! 애들을 괴롭히는 일은 우주 나쁜 짓이야.

에노키 : 꽤나 폼 잡고 있잖아! 누님.

나가시마 : 이 꼬맹이는 말이야, 에노키님의 얼굴에 장난감을 날렸단 말이다.

에노키 : 나쁜 꼬마에게는 벌을 주지 않으면 안되지.

하라사키 : 그 정도는 용서해줘도 되잖아!?

나가시마 : 귀여운 얼굴을 하고서 말이야. 우리하고 친구하고 싶은 모양이구나?

하라사키 : 저리가!

에노키 : 뭐라고 이게! 여자라고 봐줄 줄 알아?!

하라사키 : 여자라고 무시하지 마!

에노키 : 재미있군!

료 : 하라사키.

하라사키 : 아 하즈키군.

에노키 : 뭐야 너. 해보자는 거야?

료 : 난 상관없어.

에노키 : 이놈!!



▲ 여전하다

**FREE BATTLE**

료 : 하라사키에게 두 번 다시 접근하지마. 알겠냐?

에노키 : 예. 아 알겠습니다.

하라사키 : 고마워. 하즈키군.

니시 : 고마워요. 형.

료 : 하라사키. 무모한 짓은 하지 마.

하라사키 : 하지만! 저 사람들이 저런 애들한테….

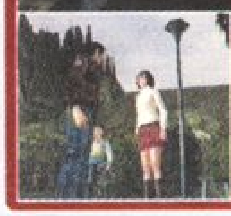
료 : 알고 있어. 하지만 말로 될 상대가 아니야.

하라사키 : 그래도….

료 : 앞으로는 상관하지 않는게 좋아.

하라사키 : 알았어.





▲ 혼내 주자

✣문신점

토니 : 강해 보이게 해주세요. 무시당하지 않게 내.

스미스 : 특별히 그 스쿨 보이한테는.

토니 : SHUT UP! YOU도 당했잖아. 그 스쿨 보이에게.



▲ 슥슥 그으면 문신이 된다

토니 : 허헉! 보오이. 오우 노우!

스미스 : 오우 노우!

다카시로 : 문신을 넣으러 온건가.

료 : 찰리라는 녀석, 여기에 와있나?

다카시로 : 찰리라면 저기에. 자고있어. 하지만, 섣불리 깨우다간 다친다고.



▲ 남의 침상을 함부로 보려한다

**QTE : ←**

찰리 : 뭐냐 너는!

**QTE : A**

료 : 달라!

찰리 : 뭐 하는 거냐.

료 : 중국인의 조직에 대해서 알고싶다.

찰리 : 알 리가 없잖아. …그런 것을 알아서 뭐 할려고!

료 : 너와는 관계없다고. 그러니까 가르쳐 줘.

찰리 : 알았어 알았으니까 팔 좀 놔줘. …조직의 녀석과 만나게 해주면 되는 거지? 정말 꼬마녀석은 봐주는 것도 모른다니까.

료 : 그래서, 언제냐?

찰리 : 내일 3시에 게임 센터에서 기다려.

료 : 정말이지?

찰리 : 아아.

료 : 오지 않으면…. 알고 있겠지?



▲ 일단 꺾고 본다

### ✣오카야마 하이츠 앞

하라사키 : 하즈키군.

료 : 하라사키? 아. 어째서 이런 곳에.

하라사키 : 예비 학교에서 돌아오는 길이야.

료 : 하라사키가 올만한 곳이 아니잖아.

하라사키 : 하즈키군을 찾고 있었어.

료 : 어?

하라사키 : 이 근처에서 하즈키를 봤다고 친구들한테 들어서….

료 : 근데 왜?

하라사키 : 오늘 학교에. 지망한 학교에 오리엔테이션…. 하즈키는 오지 않았잖아.

료 : …아아.

하라사키 : 벌써 지망 학교 결정은 한거야?

료 : 아니. 하지만 간다면 가라데부가 있는 대학에 갈거야.

하라사키 : 그래. 하지만 슬슬 수험 준비도 막바지야.

료 : 알고있어.

하라사키 : 걱정이야 난. 시험 전인데.

료 : 괜찮아.

하라사키 : …하즈키. 아버지 때문에 이래저래 진정되지 않는 것은 알고 있지만, 그래도….

료 : 그런 얘기라면 나중에 하자.

하라사키 : 꼭이야.

료 : 아아. 이런 곳은 하라사키가 올 곳이 아니야. 어서 돌아가.

하라사키 : 그럼.



▲ 료를 기다리던 하라사키



▲ 돌려보낸다

### ✣도부이타 뒷길

에노키 : 하즈키 잠깐 이리로 와봐.

료 : 또 너들이냐. 좀 작작좀 하시지.

에노키 : 그만두게 생겼냐 하즈키.

료 : 너희들에게 볼일은 없는데.

나가시마 : 도망가려는거냐 이놈!

에노키 : 너에게는 볼일이 없어도 이쪽은 있다고!



▲ 프리배틀을 수련시켜주기 위해 스즈키 유의 지령을 받은 자들

**FREE BATTLE**



▲ 여전히 잘 꺾는다

에노키 : 제길 또냐.

료 : 몇 번을 말해야 알겠냐. 너희들하고 놀 시간은 없다니까.

에노키 : 미 미안해. 한번만 봐줘…. 우와아악.

료 : 두 번다시 날 건드리지 마라. 알겠지?

에노키 : 예 아 알겠습니다.

# 아버지에게 온 편지

### 도장

료 : 아버지의 복수는 반드시 하겠어요.

후쿠 : 료.

료 : 후쿠씨, 오랜만에 대련해보지 않겠습니까.

후쿠 : 예, 부탁합니다.

**FREE BATTLE**



▲ 1대1을 연습하자

후쿠 : 오랜만입니다. 료와 겨루어보는 것도.

료 : 조금 기분이 나아졌어요.

후쿠 : 에… 혹시 무슨 단서라도?

료 : 중국인의 조직에 접촉할 수 있을지도 몰라요.

후쿠 : 중국인 조직이라면 사부님을 살해한 놈들입니까.

료 : 아직은 몰라요….

후쿠 : 혼자서 가려고 하는 겁니까. 그런 무서운 녀석들을 상대하려는건….

료 : 그렇지 않으면 방법이 없어요.

후쿠 : 기분은 알지만! 그러나 너무 위험해요. 사부님 조차….

료 : 각오는 되어있습니다.

후쿠 : 하지만 만일 일이 생긴다면…. 저는 사부님께 면목이 없습니다.

료 : 걱정 말아요.

후쿠 : 설마 료, 그 때문에 갑자기 대련을? 그런…. 부탁입니다. 다시 생각해보세요.

료 : 이미 결심했습니다. 나는 간다고!

후쿠 : 아, 아! 료.


▲ 상담원

### 현관문

료 : 아? 이네 아주머니, 들었나요.

이네 : 어쨌든 그만해 주세요. 료 도련님.

료 : 안됩니다. 비켜주세요.

이네 : 부탁드립니다. 선생님의 의지를 이어서 도장을 지켜주십시오.

료 : 저는 아버지가 사람을 죽였다고 생각할 수 없습니다.

이네 : 료 도련님, 기다려주세요. 드리고싶은 물건이 있습니다.



### 이네 아주머니의 방

료 : …아버지에게 온 편지!?

이네 : 주인 어르신이 돌아가신 후에 도착한 물건입니다…. 불길한 예감이 들어서 료 도련님에게는 보여드리면 안될 것 같아서…. 여태까지 숨겨두었습니다.



료 : 중국어로 된 편지. 하지만 어째서….

이네 : 이 이상 위험한 행동을 하지 않았으면 해서…. 부디, 돌아가신 주인 어른께서 걱정할 일은 하지 않겠다고 저와 약속해주십시오.

료 : 아주머니….

이네 : 부디 저와 약속해주십시오.

료 : 알았어요. 약속할께요.

이네 : 꼭입니다.


▲ Image → Rotate Canvas → Flip Horizontal

### 현관문

후쿠 : 료, 그런데, 이네 아주머니가 무슨 예기를 한 겁니까.

료 : 아.

후쿠 : 편지…입니까. 중국어? 설마 사부님을 살해한 범인!

료 : 알 수 없어요.

후쿠 : 이런! 누군가 중국어를 읽을 수 있는 사람이 있으면 좋으련만.



### 공사장

고문 : 으아아앙.

료 : 무슨 일이니?

고문 : 선글라스낀 아저씨가 축구공을 뺏어갔어. 형을 불러오면 돌려준다고….

료 : 뭐라고? 어디지?

고문 : 저기 공터에….



료 : 네놈….

찰리 : 걸려들었구나, 꼬마야.

료 : 뭐?

찰리 : 문신 가게에서는 잘도 나를 때렸겠다. 자!

료 : 돌아가 있어라.

고문 : 에? 하지만….


▲ 눈빛이 살아있다

**FREE BATTLE**

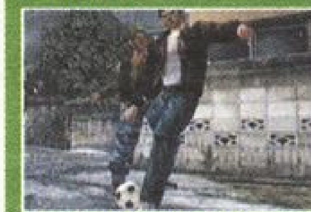
찰리 : 어이, 거기까지다.

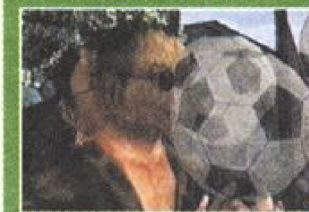
료 : 크읏.

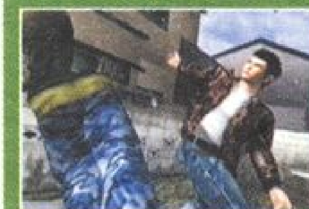


**QTE : A**


▲ 사랑과 우정의


▲ 투풀라톤! 수비를 젖히고


▲ 작렬


▲ 허리의 실점을 날리는 백 너클

찰리 : 크으학, 제길, 이것이 끝이라고 생각하지 마라.

료 : 괜찮니?

고문 : 셰셰(謝謝), 형….

료 : 셰셰…라면 혹시 중국인이니 너?

고문 : 응, 난 고문! 하 고문(夏 高文)이야. 형은?

료 : 하즈키야. 하즈키 료.

고문 : 하즈키 형이구나.

료 : 어.

고문 : 하즈키형, 셰셰.


▲ 셰셰=중국인이라는 공식 발견!

### 로시아


▲ 들어가자

하수옥 : 어서오세요.



료 : 실례합니다만, 수옥씨이신지요.

하수옥 : 예 그렇습니다만…. 누구신지.

료 : 하즈키라고 합니다.

하수옥 : 하즈키…씨? 아아, 손자에게…. 고문에게서 들었습니다. 감사했습니다.

료 : 에에?

하수옥 : 사쿠라가 언덕에서 도와주셨다고.

료 : 아아, 그러고 보니.

하수옥 : 그 녀석이 와서는 신이 나서 얘기했었지요. 하즈키씨처럼 강하고 남자다운 사람이 되고싶다고….

료 : 그런, 전 아무 것도….

하수옥 : 그런데 무슨 일이라도.

료 : 예 이 편지를 읽어주셨으면 하는데요.

하수옥 : 앗 이것은 이(裏)문자로군요.

료 : 우라 문자?

하수옥 : 하지만 좌우가 반대로 된 것만이 아니라, 조금 특별한 양식 같군요.

료 : 읽을 수 있겠습니까?

하수옥 : 예에, 할 수 있어요.

하수옥 : 『거울을 노리는 자가 있으니



▲ 이것을 위한 거울이다

주의하도록. 또한 긴급한 상황에서는 진대인에게 도움을 구하시오』, 『주원달(朱元達)』.

료 : 주 원달….

료 : 진… 대인…?

하수옥 : 어머? 뒤쪽에도 무언가 써있군요. 『천지부(天之父), 구조룡(九條龍), 지지모(地之母), 아적우(我的友)』….

료 : 무슨 의미입니까?

하수옥 : 아버지 같은 하늘, 아홉 마리의 용, 어머니 같은 땅, 나의 친구…. …미안해요, 잘 모르겠어요.

료 : 그렇습니까.

하수옥 : 하지만, 이건 전화번호와 같은 것이라 생각해요.

료 : 예?

하수옥 : 오래된 한자의 숫자니까….

료 : 전화 번호….

하수옥 : 에에, 0468의 61의 5647….

료 : 0468의 61의 5647이로군요? 알겠습니다. 감사합니다.

### 제 8창고에 전화

료 : 여보세요.

제 8창고 : 아버지 같은 하늘.

료 : 아홉 마리의 용.

제 8창고 : 어머니 같은 땅.

료 : 나의 친구.

제 8창고 : …제 8창고다.

료 : 제 8창고…?

제 8창고 : 넌 누구냐…?

료 : 저어, 그쪽은 진씨라고 하는 분의 집이 아닌지요…. 편지를 받았습니다만.

제 8창고 : 철컥.




▲ 랜덤으로 물어보지만 질문은 2개 뿐이다

료 : 제 8창고라고?

## 제 8창고

### 유리코 꽃가게

료 : 유리코씨.

유리코 : 어머, 료.

료 : 제 8창고라고 압니까?

유리코 : 창고? 글쎄, 들어본 적이 없는데?

료 : 그렇습니까?



▲ 다시금 수소문

### 정육점

료 : 타무씨.

타무 : 요우, 요즘 어떤가.

료 : 제 8창고가 어디지요?

타무 : 어디의 제 8인거지?

료 : 글쎄 그게….

타무 : 뭔가 아는 건 없어? 전화라던가.

료 : 전화번호라면….

타무 ; 그럼 104에 물어봐. 나는 언제나 그렇게 하지.

료 : 그런 방법이 있었나…. 그렇군요. 해볼께요.



▲ 104라고?

### 104 정보센터에 전화

안내원 : 예 여기는 104 정보센터 입니다.

료 : 저어. 61에 5647이라는 번호의 주소를 알고 싶은데요.

안내원 : 죄송합니다. 번호로부터 주소를 조사하는 것은 불가능합니다만.

지역
제 8창고
진
주소

료 : 지역만이라도 알 수 없을까요.

안내원 : 조사 가능한 것은 시내 번호까지의 지역이 됩니다만.

료 : 그래도 괜찮습니다.

안내원 : 예, 61번이라면, 아미하마초(網 兵町)의 번호가 됩니다만.

료 : 아미하마초 입니까. 알겠습니다.

안내원 : 예 감사합니다.



▲ 여기서 못 알아내면 집의 현관에 있는 전화번호부를 보자

### 유리코 꽃가게

료 : 유리코씨.

유리코 : 어머, 료.

료 : 아미하마초로 가려면….

유리코 : 버스가 다니고 있잖아.

료 : 버스….

유리코 : 응, 버스 정류장이 있잖아. 담배 가게 앞에.

료 : 아아, 거기로군요.



### 버스 정류장



▲ 항구로



마루야마 : 오라오라! 있는 돈은 전부 내놔봐!

히로시 : 어 없어요. 봐주세요.

마루야마 : 에엥? 없다고? 까불지마! 이놈!

료 : 그만둬.

고로 : 뭐야 너는?

료 : 지금이 어떤 땐데, 공갈 협박이지?

고로 : 시끄러, 네가 스카 고등학교의 하즈키냐?

마루야마 : 하즈키!

료 : 그렇다면 어쩔 거냐.

고로 : 쫄지마 이녀석, 이런 녀석에게 질 리가 없잖아?



▲ 김무스씨를 연상시킨다

QTE : ←AB

히로시 : 히에에엑!

마루야마 : 기, 기다려! 제길! 이 자식!

고로 : 제법 하는데?!


▲ 다시금 나오는 데스크림존의 자코 대사

고로 : 이, 이런, 역시 강하시군요.
료 : 하나만 묻겠다.
고로 : 예 옛, 무엇입니까.
료 : 제 8창고가 어디 있는지 알고 있나?
고로 : 예 옛. 이 길로 쭉 따라가면 창고길이 있습니다. 거기서 오른쪽으로 꺾으면 있을 겁니다.
료 : 창고 길에서 오른쪽이라.
고로 : 그럼, 저… 저희들은 이만 실례하겠습니다.


▲ 태도 돌변



▲ 항구에 있는 한국인. 낚시중이다

## 제 13창고 앞

아키타 : 들어오면 안 된다고 몇 번이나 말했잖아.
미야기 : 어떻게 들어온 거지? 이 할아버지는? 신기하구먼.




▲ 무언가 느껴지는 시점

료 : 무슨 일이 있습니까?
미즈키 : 아, 젊은이…. 오늘은 쌀쌀하구먼. 캔 커피라도 사다주겠나?





▲ 저쪽의 자판기에서

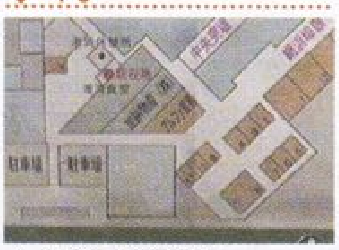


▲ 커피를 뽑자

료 : 이것, 그 할아버지에게 가져다드릴까?
료 : 자요.
미 : 오오…따듯하구먼…. 고맙네 젊은이.
료 : 할아버지, 어디에 사세요?
미즈키 : 이 항구야. 이제 3년이 되었나….
료 : 그런가요…. 그럼 몸조심하세요.



## 식당


▲ 식당에는 지도가 있다

료 : 실례합니다.
토미 : 예 뭡니까?
료 : 제 8창고에 가고싶은데….
토미 : 에 또, 어디였더라…. 그래그래, 여길 나가서 왼쪽으로 가면 창고가 잔뜩 이 잔뜩 있는데, 확실히 그 중에서 가장 구석에 있어요.
료 : 알겠습니다. 감사합니다.
토미 : 아아 저기 지도가 있잖아요.

## 토마토 마트

료 : 저기.
마리 : 당신 틀림없이 아이돌 계의 얼굴이군요. 절대 인기의 아이돌이 될 수 있을 거에요.
료 : 아니, 그런 건 흥미가 없어서.
마리 : 에엣? 아깝잖아요. 생각이 바뀌면 또 와요. 내가 힘이 되 줄께요.
료 : 그렇습니까.
마리 : 당신, 잘 보니까 갈라 멋있네요. 나랑 같이 노래 레슨 받지 않을래요?


▲ 아이돌 매니아

## 신사

료 : 뭐하고 있니?
카요코 : 응, 건강해졌어. 고양이.
이토 : 나은 것 같아 다리가.
료 : 정말?
카요코 : 응, 이거 봐봐.


▲ 스즈키 유의 어릴 적 모습이 아닐까!

카요코 : 이리온 이리온.
료 : 아· 아. 둘이서 잘 간호해 주었구나.
카요코 : 응.
이토 : 헤헷.
나오유키 : 어이, 야스오~. 카요코~?
이토 : 어? 형이다. 그럼 료형 안녕.
료 : 아아. 그럼 다음에.
카요코 : 바이바이, 오빠. 기다려.


◀ 사실은 노조미가 약을 사다주었다는 전설이



▲ 이토는 칭찬해주면 코를 만진다. 이것 역시 스즈키 유의 습관일까

## 제 8창고

쿠가 : 어이 자네, 관계자가 아니잖아. 무단으로 들어오면 안되지.
료 : 다른 입구는 없는 건가?



▲ 훠이 훠이

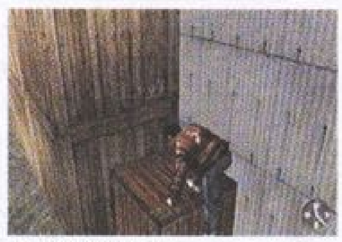
## 제 8창고 옆

료 : 창이 열려있군. 발판이 없어서 높이 올라갈 수는 없겠군….



▲ 색이 다르거나 실시간 폴리곤이라는 것은 움직일 수 있다는 무언의 표시


▲ 이렇게 밀어서


▲ 슥슥 올라가자


▲ 쭉쭉

## 제 8창고 내부


▲ 잠입

료 : 여기에 무언가 단서가 있을 거야.

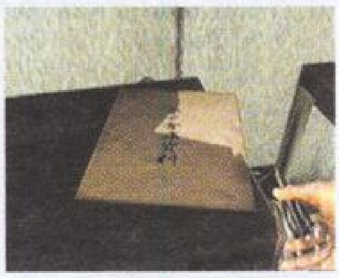
료 : 사무실… 같은데.
료 : 작업부들은 여기서 쉬는 건가.
료 : 쓸 때없이 손을 안대는 것이 좋겠어. 어려워 보이는 글인데.



▲ 조심하지 않으면 큰일날 것 같은 그림



▲ AM2연구소 공식 담배. 貳研



료 : 제 8창고 자료. 여기가 틀림없는 모양이군.
료 : 뭔가 단서가 될 만한 건 없는 건가?
료 : 작업부들은 몇 시에 돌아오는 걸까?
료 : 말소리다. 누군가 있는건가?

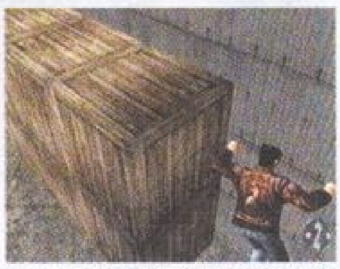
니이자토 : 어이, 이 화물의 전표가 보내는 곳이 또 잘못 되어있잖아.
다카기 : 어 정말이다.
니이자토 : 그렇게 틀리지 말라고 예기했는데! 확실히 구 창고가( 倉庫街)행이라고 써있는데…. 어딜 본 거야? 미안하지만 제 8창고에 연락해 주겠어?




▲ 정보는 흐르기 마련



다카기 : 알겠습니다.
료 : 여기 말고도 제 8창고가 있는 건가?
료 : 좋아. 구 창고가를 찾아볼까?

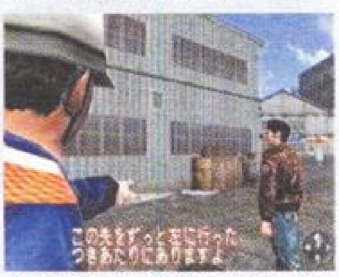


▲ 누군가 상자를 치워서 뛰어내려야 한다

## 구 창고가

### 제 18창고

료 : 저기….
야마타니 : 예 뭡니까?
료 : 이 근처에 구 창고가가 있습니까?
야마타니 : 아아, 구 창고가라면, 이 앞에서 왼쪽으로 쭉 가서 막다른 곳에 있습니다.
료 : 알겠습니다. 그러면.



▲ 이렇게 손가락으로 알려주는 사람들이 좋아

### 구 창고가 경비

료 : 실례합니다.
미야기 : 무슨 일입니까.
료 : 좀, 물어볼 것이 있는데, 구 창고가는 어디입니까?
미야기 : 이 뒤쪽이 구 창고가입니다만. 무슨 일입니까.
료 : 여기 들어가려면.
미야기 : 일반인은 들어갈 수 없습니다. 관계자가 아니라면.
료 : 안에 있는 사람에게 볼일이 있습니다만….
미야기 : 약속도 없는 이상, 규칙상 들여보낼 수 없습니다.
료 : 그렇습니까.
미야기 : 어이 잠깐. 관계자 외 출입금지요. 자 휘이 휘이.

료 : 밤이 되길 기다려 볼까.



▲ 밤을 기다리자

### 유키코씨와의 대화

료 : 실례합니다.
유키코 : 왜 그러세요?
료 : 구 창고가를 아세요?
유키코 : 그 경비가 엄한 곳 말이에요?
료 : 예 그래요.
유키코 : 한번 들어가 본 일이 있었는데, 안에도 경비원들 가득해서, 왠지 신경 쓰였어요.
료 : 그렇습니까.



▲ 세가의 자료로는 숨은 아이돌이라고 하는데…숨긴 숨은 듯하다

### 톰의 핫도그 차

료 : 톰.
톰 : hi, 료.
료 : 구 창고가라고 몰라?
톰 : 큐우 창고카? no~. 톰은 알지 못하 내.
료 : 그래? 누군가 알만한 사람은 모르고?
톰 : 미스 히사카에게 물어보면 알거다 내.
료 : 히사카씨에게?
톰 : 창고 근처에 도시락 팔고 있다 내. 여기서 쭉 쭉 가면 된다 내.
료 : 알았어. 그렇게 할게.



▲ 출장 판매 서비스

### 호쿠호쿠 도시락

마이 : 언니.
히사카 : 어머, 마이…. 무슨 일이니?
마이 : 돈 좀, 빌려줘.



▲ 돈 좀 줘봐요 좀

히사카 : 안 되.
마이 : 괜찮잖아 조금 정도 빌려준다고 해서….
히사카 : 안 된다고 했잖아. 보나마나, 노는데 쓸 거잖아….
마이 : 째째하긴. 이제 언니한테는 부탁 안 해.
히사카 : 마이.

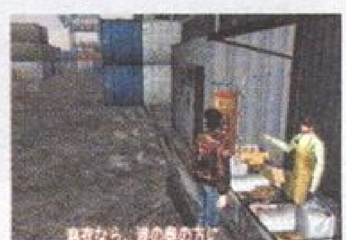


▲ 긴 치마 집단

료 : 히사카씨.
히사카 : 어머, 료.
료 : 무슨 일이 있었나요?
히사카 : 마이가 요즘에 나쁜 친구들과 어울리는 것 같아요. 그런 애가 아니었는데.
료 : 그래요?
히사카 : 에, 료군도 마이에게 뭐라고 좀 해주겠어요? 제 예기는 전혀 듣지 않아서요.
료 : 제가요?
히사카 : 료군이라면 어렸을 때부터 알고 있던 사이니까요. 부탁이니까 말해주세요.

한다
그만둔다

료 : 해보겠습니다.
히사카 : 정말? 고마워요.
료 : 아뇨….
히사카 : 마이라면, 항구 구석 쪽에 있을 것 같은데….



▲ 저쪽 구석으로

### ✣메드 앤젤스 입구





▲ 으슥한 곳에서 우유를 먹고 있다

료 : 마이.

마이 : 뭐 뭐야, 료 오빠.

료 : 마이야. 언니가 걱정하고 있어. 돌아가자.

레나 : 뭐야 이 녀석.

유미코 : 시끄러, 냅둬.

레나 : 시끄럽다니까?

QTE : ←
료 : 어이가 없군.
QTE : A
유미코 : 앗보지 말란 말이다.
QTE : ←

유미코 : 아프잖아아!

료 : 여자가 이런걸 휘두르면 안되지.




▲ 당수의 가르침을 받아라

마이 : 뭐야 료 오빠.

료 : 마이에게 설교를 하려는 건 아니야. 단지, 믿을 수 있는 사람을 배반하지 않는 것이 좋아. 후회하게 될거야.

마이 : 료 오빠.




▲ 설교는 성격에 안 맞는 듯 협박을 하고있다

### ✣호쿠호쿠 도시락

히사카 : 어떻게 됐어요? 료군….

료 : 글쎄요, 자기 하기 나름이지요. 그런데 히사카씨.

히사카 : 무슨 일이라도….

료 : 구 창고가라고 압니까?

히사카 : 예 알고 있어요. 조금 멀지만…. 이 길로 가면 나와요. 마침 지금 배달가는 길인데.

료 : 배달?

히사카 : 예 구창고가의 경비실에요.

료 : 경비실…. 히사카씨, 배달이라면 제가 가겠습니다.

히사카 : 정말로요? 고마워요. 돈은 이미 받았으니까….

료 : 알겠습니다.

히사카 : 그런데….

료 : 예.

히사카 : 경비원들은 10명인데 언제나 2개씩 더 시켜요. 왜 그런 걸까요?

료 : 두 개 더 라고….



▲ 구 창고가는 저쪽에



▲ 경비 스케줄을 잘 봐두자

야마가타 : 치바(千葉), 너도 8시부터 신 창고가(新倉庫街)나?

치바 : 아아.

야마가타 : 아이고, 또 이쪽은 사람이 부족해지겠군…. 보통 때도 그렇지만, 밤에는 더 큰일이야.



▲ 그러니까 엿듣는 것이 아니고 들리는 거라니까

코우고 : 어이, 왜 거기서 그러고 있어? 일을 봤으면 돌아가야지.

료 : …예.

료 : 밤 8시부터 9시가 찬스인가.

### ✣호쿠호쿠 도시락

료 : 히사카씨, 다녀왔습니다.

히사카 : 아, 장소는 금방 알았어?

료 : 예, 뭐.

히사카 : 정말, 도와줘서 고마워, 료군.

료 : 아뇨 뭘.




료 : 실례합니다.

미즈키 : 응? 뭐지?

료 : 구 창고가 대해서 묻고싶은 것이 있는데요.

미즈키 : 흠, 모를 것도 없지.

료 : 거기 출입구는 하나 뿐입니까?

미즈키 : 그래, 뭐 정면으로 들어가도 소용없지. 거기는 경비가 삼엄해서 말이야.

료 : 그래요?



## 구 창고가 -潛入



▲ 도시락을 양손에 들고

료 : 실례합니다. 호쿠호쿠 도시락입니다만.

코우고 : 어, 너는…?

료 : 배달을 부탁 받아서요. 12개 맞지요?

코우고 : 어, 그래, 그쪽에 놔둬.

료 : 예.



▲ 연기도 능숙하다

## 진 대인





▲ 저녁 때 까지 기다리자

### ✣8시 구 창고가 정문



▲ 잠입



슈슉 앉아 ◀대시

코우고 : 예, 여보세요.



▲ 쿵!

QTE : →
료 : 휴, 위험했다. 좋아, 이 틈을 노려서.



▲ 나이스 캐치

료 : 응? 뭔가 적혀있는데? 제 6창고라…. 여긴 아닌가….




Dreamcast

POWER 공략왕!

료 : 경비원인가. 걸리면 귀찮아질텐데….

경비원 : 누구냐 거기 있는 놈은.

경비원 : 거기 너 뭐 하는 거야!


▲ 걸리기 전에 도망가자

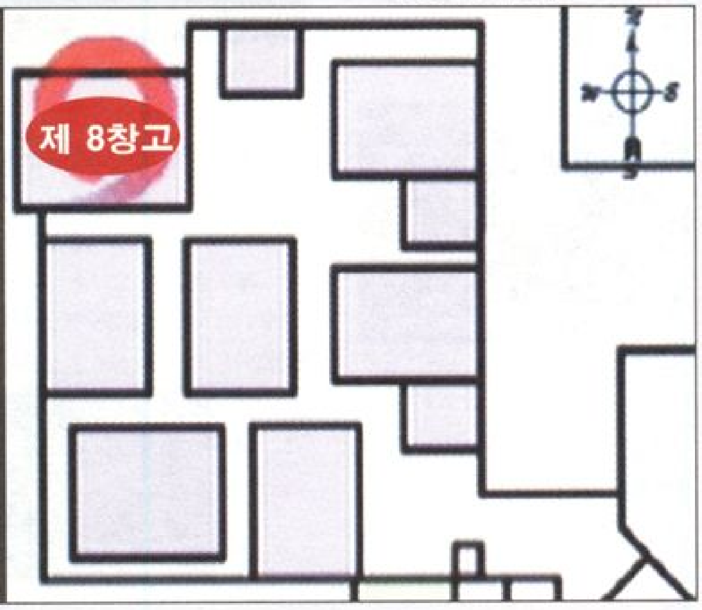
경비원 : 놓친건가….

경비원 : 두 번 다시 오지마.

료 : 어쩔 수 없지. 내일 다시 와 볼까.


▲ 걸리면 하루가 손해

## 구 창고가의 지도




### ✣ 제 8창고

료 : 어딘가에 진 대인의 흔적이 있지 않을까….

료 : 실례합니다. 저… 진 대인. 열리지 않는군.

료 : 진대인… 여기서 무언가 찾지 않으면….

료 : 진대인… 어떤 사람이지?

료 : 뭐 하는 항아리지?

료 : 예쁜 항아리군.

료 : 이 항아리는 어디에 쓰는거지?


▲ 문은 열리지 않고


▲ 화이트 보드에는 편지에서 본 전화 번호가

료 : 진이란 사람은 어떤 장사를 하는 거지?

료 : 이건… 뭐지?

료 : 여기 진대인이 있기는 한 건가?

료 : 커다란 항아리군.

료 : 이 전화번호는…. 역시 이곳이 진대인의 창고인가. 진대인에 대해 알 수 있는 다른 물건은 없는 건가….

### ✣ 접시를 떨어뜨리면


▲ 접시를 떨어뜨리거나 시간이 지나면 나타난다

귀장 : 누구냐! 흐음.

료 : 음.

진대인 : 기다려라, 귀장(貴章).

귀장 : 진대인.

료 : 진…대인…!

진대인 : 자네가 전화를 했던 젊은이인가.

료 : 예, 하즈키 료입니다. 이 편지


▲ 진 대인의 등장

에, 긴급한 상황에는 진 대인에게 도움을 요청하라고….

진대인 : 한번 봐도 괜찮을까?

료 : 예.



▲ 편지

진대인 : 틀림없는, 주의 필적이다. 하지만, 편지가 도착하는 것이 늦은 것 같구나.

료 : 예. 그 주원달이라고 하는 사람과 아버지와는 어떤 관계가….

진대인 : 주와 자네의 아버지는 중국에서 어떤 거울을 가져왔다고 들었다.

료 : 거울! 그 남자가 가지고 가버린….

진대인 : 남자가 가져갔다?

료 : 예. 아버지를 죽인 남제라는 남자가….

진대인 : 남제….

료 : 알고 계십니까?

진대인 : 아니, 자세히는 모르지만…. 치우문(蚩尤門)이라는 조직의 간부로, 그 비슷한 이름의 남자가 있는 것 같군…. 무서운 권법을 구사할 줄 안다고 들었다.

료 : 그러고 보니, 본 적이 없는 권법을 사용했습니다.

진대인 : 그렇다면 틀림없군.

료 : 무슨 일입니까. 가르쳐주십시요. 왜 아버지가….

귀장 : 이런 꼬마와 연관하는 것은 그만 해 주십시오. 아버지.

료 : 아버지?

진대인 : 그럴 수는 없다. 주가 나에게 부탁한다고 말했던 남자의 아들이다.

귀장 : 하 하지만.

진대인 : 빼앗긴 거울은 하나 뿐인가. 빼앗긴 것은 하나인가.

료 : 예. 용 모양의 돌로 된.

진대인 : 그렇다면, 하나가 더 있다. …확실히 봉황의 거울이다.

료 : 봉황?

진대인 : 중국의 전설의 새…. 목숨을 관리하는 새의 이름이지.

료 : 그 거울이 집에?

진대인 : 거울을 찾아내는 거다. 이야기는 그 다음에 하도록 하지….

료 : 알겠습니다. 또 오겠습니다.

진대인 : 앞으로는 미리 전화로 연락을 해주게. 암호를 잊지 않도록 하고.







# 아버지의 유품



료 : 저기, 이네 아주머니.
이네 : 예 무슨 일이지요.
료 : 아니… 그날 말인데요, 뭔가 기억나는 일은 없어요?
이네 : 아니요, 기억하고 싶지도 않습니다. 지금도 무서워서.
료 : 그래요….
이네 : 아, 후쿠하라씨가 찾고 있던데….
료 : 아? 후쿠씨가요?

### ✣나무 밑



후쿠 : 저어… 료, 저는…
료 : 왜 그래요, 후쿠씨.
후쿠 : 죄송해요! 전 이네 아주머니에게 말해버렸어요.
료 : 무엇이라고요?
후쿠 : 료가 지금 무엇을 하고 있는지 알고 있는 것 전부를….
료 : 뭐라고요.
후쿠 : 저는 입다물고 있을 수가 없었습니다. 이네 아주머니만 아무 것도 모른 체….
료 : 후쿠씨.
후쿠 : 정말 미안합니다.
료 : 아니에요, 그것보다, 봉황의 거울이라고 몰라요?
후쿠 : 봉황의 거울?
료 : 아버지가 가지고 계셨을지도 몰라요.
후쿠 : 아니요, 사부님은 아무 말씀도….
료 : 그래요?
후쿠 : 이네 아주머니라면 뭔가 알지도 몰라요.
료 : 아, 이네 아주머니에게 물어보지요.

### ✣현관문

료 : 아 이네씨.
이네 : 후쿠하라씨의 목소리가 크길래….
료 : 예에?
이네 : 조금 전에 두 사람의 예기를 들어버렸습니다.
료 : 좀 전의 예기를….
이네 : 예, 제가 나빴습니다.
료 : 아 그런….
이네 : 아니요, 료 도련님, 하즈키 가문의 남자에게 위험을 피해가라는 것은, 왜 제가 그런 말을 했을까요, 주인 어르신을 뵐 면목도 없습니다.
료 : 이네 아주머니 미안해요, 걱정만 끼쳐서.
이네 : 료 도련님…, 사실은 한가지 생각나는 일이 있습니다만, 도움이 될는지 어떨지…, 그날, 좀 전에 일인데…, 주인 어르신이 골동품 점에 무언가를 건내 주시고 오셨습니다.
료 : 아버지가? 무엇을!
이네 : 그게 뭔지는…, 단, 아주 귀중한 물건이라고….
료 : 골동품 가게라….



### ✣신사

료 : 너랑 나는 서로 닮았구나…, 같은 날에 부모를 잃은….
하라사키 : 하즈키군.
료 : 하라사키.
하라사키 : 지금 무슨 예기 하고있었어?
료 : 그냥.
하라사키 : 언제나 그냥이란 말만 하고, 나한테는 아무 것도 말해주지 않잖아.
료 : 그런거 아니야, 단지….
하라사키 : 알고 있어, 하지만, 가끔은 나한테도 고민이 있으면 말해봐.
료 : 아.
하라사키 : 부탁이니까, 무모한 일은 하지마, 그럼.





▲ 노조미가 오자



▲ 자리를 비켜주는 고양이





▲ 말을 걸어주자

### ✣골동품점

료 : 실례하겠습니다.
료 : 오옷.
오오이시 : 어떻습니까, 좋은 소리지요, 나비부인이 특별히 만들게 한 겁니다, 그 왜, 마담 버터플라이라고, 알고 계시는…, 당신은, 하즈키 선생댁의…, …이런 이런, 이번엔 선생님에게 뜻하지 않은 일이….
료 : 예….
오오이시 : 아! 선생님께 부탁 받은 물건이 있는데, 어디, 어디 보자, 아 그래! 중요한 것이었으니까 여기에…, 선생님으로부터, 잘 맡아달라고 부탁 받은 물건입니다.
료 : 아버지가….
오오이시 : 하즈키 가의 대를 이을 사람이 18세가 되었으니까, 대대로 물려주라고 하셨습니다.
료 : 아버지.





▲ 시계가 울린다



▲ 18세가 되면 날밑을



▲ 추억하는 얼굴

오오이시 : 제가 도움이 될 수 있는 일이라면 무엇이든지…, 선생님께는 신세를 많이 졌기 때문에….
료 : 뭔가 다른 건 맡긴 것이 없습니까?
오오이시 : 다른 거라면….
료 : 봉황경이라는 거울이라던가 하는….
오오이시 : 봉황경, 봉황의 거울…, 흐음, 짐작가는 것이 없군요.
료 : 그렇습니까, 감사합니다.

### ✣산타

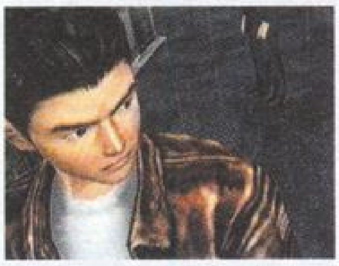
료 : 저….
마에노 : 메리 크리스마스, 워터 드레곤에서 벤테이지 진을 아주 싼값에 팔고있어요, 크리스마스 세일 중입니다, 가게로 오세요!
료 : 아뇨, 됐습니다.

Dreamcast

POWER 공략왕!


▲ 이름이 마에노라 그냥 넘어갈 수 없어서 한 장

### 하이즈 사쿠라


▲ 슬그머니

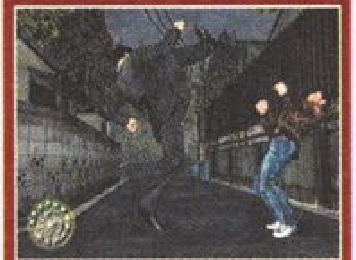


▲ 귀장이 등장

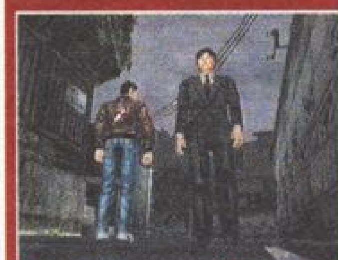
료 : 호억, 설마 너희들 남제의 동료였던거냐?
귀장 : 호오 그렇다면?

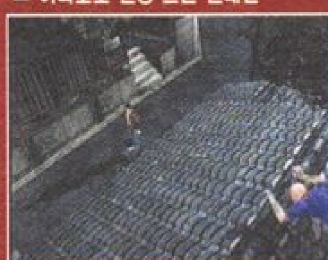


### FREE BATTLE


▲ 발기술의 달인

귀장 : 이 이상 했다간 너의 보디가드로는 실격이 되겠지.
료 : 보디가드라고?
귀장 : 아버지께 부탁 받았다.
료 : 뭐?
귀장 : 그렇게 화내지 마. 넌 살아있어 주지 않으면 곤란하니까.
료 : 무슨 뜻이지?
귀장 : 넌 아직 너의 입장을 알지 못해. 봉황경이 남제의 손에 넘어간다면 그 남자에게 거역할 수 있는 자들은 없게되지. 어서 거울을 찾아내라. 놈들이 눈치채기 전에 말이다.
차이 : 쿠케케켓, 남제님… 봉황경? 쿠쿠케!


▲ 여러모로 신경 쓰는 진대인


▲ 차이가 엿듣고 있었다…가 아니고 지붕위를 걸어가다가 우연히 들었을지도

### 현관

료 : 후쿠씨.
후쿠 : 뭡니까?
료 : 골동품점에서 이것을 받았어요.
후쿠 : 검의 날 밑이로군요.
료 : 아버지의 유품이 되어버렸어요.
후쿠 : 그렇군요.
료 : 기억이 없어요? 예를 들면 이 모양이라던가….
후쿠 : 아마 가문인 것 같은데요. 이네 아주머니께 여쭤봤나요.
료 : 아니 아직은.
후쿠 : 자, 물어보는 것이 좋을꺼에요.
료 : 그러지요.
후쿠 : 아마, 불간에 계실겁니다.
료 : 알았어요.



### 불간

료 : 골동품점에서 이것을….
이네 : 이 날밑은.
료 : 이네 아주머니, 뭔가 알고 있나요?
이네 : 눈의 결정, 두 개의 별에 하나의 검…. 하즈키 가의 가문입니다. 찾고 계신 것과 무슨 관계가 있는 것은…. 주인 어르신께서 이끌어주시고 있는 것 같습니다.
료 : 눈의 결정에 두 개의 별에 하나의 검이라. 고마워요.



### 후쿠씨의 방

료 : 후쿠씨.
후쿠 : 료, 사부님의 유품 말인데요.
료 : 날밑 말인가요.
후쿠 : 에에, 날밑에 새겨진 가문 말인데요. 도장에도 있지요?
료 : 예에?
후쿠 : 확실히 도장에 있던 나무 상자에서 본 것 같아요.
료 : 안에는 뭐가 들어있지요?
후쿠 : 에? 료도 모른단 말입니까? 아아, 꽤 중요한 것이 들을 겁니다.

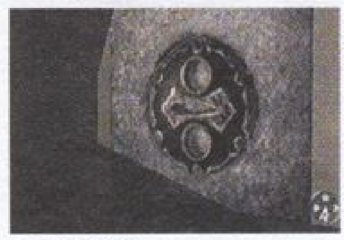

▲ 붓을 쓰는 후쿠씨

### 도장

료 : 왜 이런 곳에 구멍이.
료 : 이 모양은? 왜 이런 곳에….
료 : 좋아.
료 : 안열리는데…. 열쇠가 있어야겠는걸?
료 : 봉황경은 어디에 있는 거지.



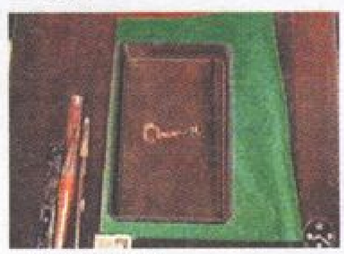
▲ 이것은


▲ 잘 넣어주자

### 아버지의 방

료 : 대체 어디 있는거지.
료 : 아버지가 열쇠를 둘만한 장소라면….
료 : 있다면 아버지 방에 있을텐데….
료 : 아직 찾아보지 않은 곳은….
료 : 이것은…. 혹시 이게 그 상자의 열쇠일까. 아버지, 빌려갈께요.


▲ 편지가


▲ 서랍 속에 있다

# 봉황의 거울

### 도장

료 : 좋아. 열렸다. 이 도(刀)는.

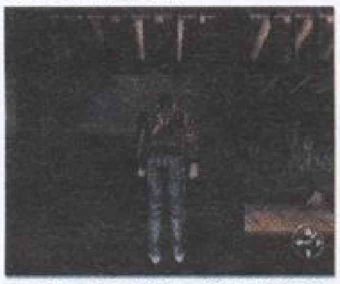


▲ 상자를 열어보자



▲ 칼이 있다

료 : 여기 두고 갈까?



▲ 칼을 들고 마을로 내려가려 하지만 여의치 않다

료 : 이건 무슨 구멍이지?




▲ 걸려있는 것을 치우면 이런 구멍이



▲ 본능적으로 칼을 뽑아서



▲ 원초적으로 꽂아 넣는다




▲ 육감적으로 벽이 돌아가는 것을 알고있다

료 : 좋아. 오옷. 이런 장치가 되 있었나.

료 : …대체 어디로 이어지는 거지?



▲ 갑자기 인디아나 존스

### 도장 지하

료 : 불이 없이는 무리인가.



▲ 불을 찾자

### 사쿠라가 공원 앞

료 : 천룡지우(天龍之友)라는 것 말입니다.

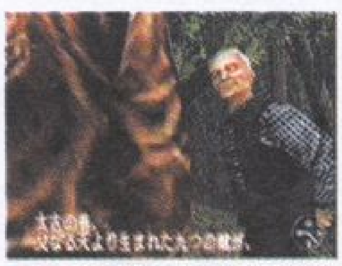
유 : 그것은 홍콩에 전해오는 전설인데.

료 : 홍콩에요?

유 : 태고 적에, 아버지와도 같은 하늘에서 태어난 아홉 마리의 용이, 어머니와도 같은 대지에서 키워져, 새의 신이 되었다. 그 뒤에 신은 섬의 사람들의 부모가 되고 친구가 되어, 미래 영겁, 친하게 지냈다는 전설이 있지….

료 : 그렇군요. 고맙습니다.

유 : 아니, 뭐 그럴 것까지야.



▲ 진대인의 암호는 홍콩의 전설이었다

### 토마토 마트

료 : 저, 미나코씨.

미나코 : 왜 그래요?

미나코 : 있잖아 있잖아, 근처에 드라마 찍으러 왔었는데, 나 찍혔을지도 몰라.

료 : 아아.

미나코 : 어제는 연예인이 손님으로 왔었는데, 이름이 기억이 안나서….

료 : 그런가요.

미나코 : 그리고 여행 잡지가 취재하러 왔었는데, 도부이타는 유명해질지도 몰라.

료 : 하아.



▲ 이것저것 관심이 많다



▲ 나온김에 랜턴을 사들고 들어가자. 사실 현관을 뒤지면 나온다

### 도장 지하

료 : 양초를 찾아볼까.

료 : 뭔가 단서가 될만한 것은 없나.

료 : 매는 배가 고파도 씨를 먹지 않는다. 설령 괴롭더라도 부정한 일은 하지 말라고, 아버지가 자주 말씀하셨지.



▲ 울프의 썩은 딜레이만을 노리는 잭키와는 사뭇 다르다



료 : 팔리산(八里散)? 무슨 약 같은데? 아주 오래 됐지만, 아버지가 쓰시던 건가….

료 : 가문이 그려져 있네. 맹(孟)? 하즈키 가문의 유래가 있는 물건일까?

료 : 응? 뭐지 저건? 부적이잖아. 저 부적…. 무슨 의미가 있는걸까?



▲ 거울의 용도 2

료 : 아름답구나. 누가 쓰던 걸까.

료 : 아직 쓸 수 있겠구나.

료 : 성좌? 이것도 중국의 것이잖아.

료 : 음…이건 무슨 잎이지? 신기한걸. 전혀 말라있지 않아.



▲ 용도 미상의 잎

료 : 문진인가.

료 : 뭔가 들어있나? 복? 무얼 지키는 거지? 별로 흔하지 않은 모양인데…. 혹시 일본 것이 아닐지도.



▲ 후쿠하라씨의 물건일지도

료 : 젊은 시절의 아버지인가. 옆에 있는 건 누구지?



▲ 괘남의 모습을 한 하즈키 이와오

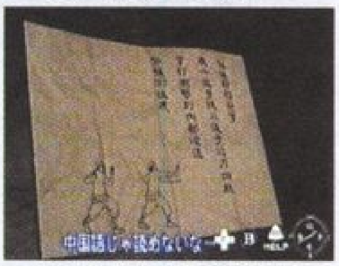
료 : 이상한 그림이군. 일본에서 보기 힘든 무늬인데…. 아버지는 어디서 이것을….



▲ 아버지는 이상한 사람이었을지도

료 : 호우라이비약. 그러고 보니 아버지에게 들은 적이 있어. 아마도 중국의 무술가들이 자주 사용한다는 약인데. 아버지는 어디서 이런걸…

료 : 중국어라 읽을 수 없군.




▲ 나중에 귀장이나 로시아의 하수옥 할머니께 물어보자

료 : 뭐지? 장을 끈 흔적이 있잖아.



▲ 뭔가 끈 흔적이



▲ 장을 끌어보자

료 : 응? 저기 벽은 약간 색이 다른걸?

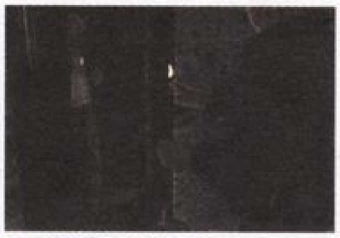
료 : 응? 소리가 다르잖아? 여긴가.



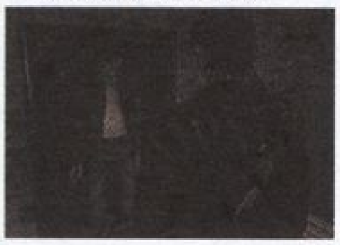

▲ 소리도 다르다

료 : 맨손으로는 무리인가. 뭔가 부술 수 있는 물건을 찾아야지.

료 : 이 도끼로 벽을 부술 수 있을 지도.



▲ 여기저기 양초에 불을 켜자



▲ 바닥에 불을 버리지만, 흉내내면 매우 위험하다

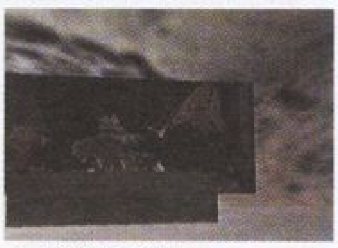


▲ 문 옆에 있다

료 : 호잇. 이얏! 이것은… 하즈키가의 가문. 이 상자는…. 아 있다. 이것이 봉황경인가!



▲ 잘 부셔주자



▲ 상자가 들어있다



▲ 이것이 봉황경



▲ 뭐든 얻으면 오른쪽 뒷 주머니에 넣는 습관이

### 도장

후쿠 : 거울을 찾았습니까. 료. 이것이 봉황경입니까. 저는 왠지 두렵군요.

료 : 빨려들 것 같은 느낌이 들어.

후쿠 : 료 료. 그만두세요. 이것은 혹시 저주받은 거울!

료 : 난 그렇게 생각하지 않아요. 뭔가 느껴지는데. 잘 말할 수는 없지만.

후쿠 : 거 봐요. 그런 게 제일 위험하다니까요. 이미 료의 혼이….

료 : 아. 후쿠씨. 진지하게 좀 들어주세요.

후쿠 : 저는 지금 매우 진지해요.

료 : 아 괜찮으니까 이제 혼자 좀 생각하게 두세요.

후쿠 : 아 예 예.

료 : 이 거울을 진대인에게….

〈769〉아아 빨려들 것 같은 느낌이. 이때부터 후쿠씨는 망가진다

### 골동품점

료 : 저.

오오이시 : 아아! 하즈키 선생의 아드님.

료 : 알고싶은 일이 있는데요.

오오이시 : 제가 알고 있는 일이라면 뭐든지…. 지난번의 날밑에 관한 겁니까.

료 : 아니요. 이겁니다.

오오이시 : 어디 좀 볼까요. 훌륭한 봉황의 돌 거울이군요. 예전에 중국에 돌로 된 거울이 있었다고는 하지만. 그래도 굉장한.




료 : 뭔가 사연이 있는 겁니까.

오오이시 : 글쎄요. 혹시. 계림(桂林) 근처에서만 얻을 수 있는 귀중한 돌일지도 모릅니다.

료 : 귀중한 돌?

오오이시 : 책에서 읽은 지식입니다만…. 시간의 황제의 총명에 따라서 계림의 조각가가 신수를 새겼다고 합니다.

료 : 신수(神獸)?

오오이시 : 이 석경(石鏡)의 봉황은 신수입니다.

료 : 봉황과 계림의 돌에 무슨 관계가….

오오이시 : 음. 저도 거기 까지는…. 하지만. 봉황경에 얽힌 사연에 인연이 있다는 것은 확실한 것 같군요.

료 : 그렇습니까. 감사합니다.

오오이시 : 천만에 말씀.




▲ 역시 많은 것을 알고 있다

### 로시아

료 : 저.

하수옥 : 어머. 하즈키씨.

료 : 지난번엔 감사했습니다. 한가지 더 여쭈어 볼 것이 있는데요.

하수옥 : 무엇일까요.




료 : 이 거울에 대해서 뭔가 아시는 게 없으신지요.

하수옥 : 어디 보도록 하지요. …신기한 석경이군요.

료 : 봉황경이라고 하는 것 같습니다만….

하수옥 : 봉황…. 중국에서 전해져오는 전설의 길조(吉鳥)…. 하늘의 상제(上帝)를 지키는 신수(神獸)입니다.

료 : 신수라….

하수옥 : 다른 신수로는 용이 있습니다.

료 : 용. 입니까.

하수옥 : 상제라는 것은 중국에서는 북극성을 가르키는 것입니다. 자 저기를 보세요. 중국의 옛 석상화가 보이시죠? 한나라(漢)때의 북두칠성입니다. 달도 없는 밤…. 별에게 기도를 하면. 소원이 이루어진다는 것입니다. 움직이지 않는 북극성(北極星)을 중심으로. 하늘을 일주하는 북두칠성(北斗七星)은 중국에서는 북극성과 같이 존중되고 있어. 오래 오래. 서민

들의 인기를 모았습니다. 중국에는 별과 관계된 아름다운 전설이 정말 많아요.

료 : 그렇습니까. 감사합니다.

하수옥 : 천만에요.










### ✣제 8창고에 전화




▲ 진대인에게 알리자

제 8창고 : 잠시 기다려 주십시오.

귀장 : 하즈키냐.

료 : 아아. 거울을 찾았다.

귀장 : 아버지에게 전해주지. 제 8창고로 와라.

료 : 알았다.

### ✣구 창고가 입구

료 : 저, 제 8창고로 가고 싶습니다만…. 진대인과 만나기로 약속을 했습니다.

구장 : 성함은…?

료 : 하즈키라고 합니다.

구장 : 들어가시지요.




▲ 목소리가 바뀐다

### ✣제 8창고

진대인 : 이것이 봉황경……. 틀림없는 환상의 도하록석(渡河綠石).

료 : 남제는 어째서 용의 거울만을….

진대인 : 아버지가 거울을 2개 가지고 있었을 것이라고 생각하지는 못한 것이지.

료 : 2개의 거울….

진대인 : …일찍이 주원달이 나에게 예기해 주었다. 용과 봉황이 만나는 때, 하늘과 땅의 문이 열려 치우(蚩尤)가 대지에 되살아난다고. 이 세상의 모든 것을 먹어치운다고 하는 중국의 전설의 괴물이지. 남제는 2개의 거울을 사용해서 무언가 일을 꾸미고 있지.

료 : 대체 무슨 일을….

진대인 : 그건 나도 모르네. 하지만, 그 거울을 그냥 둬서는 안되지. 눈치 체이지 않도록 주의하게나.



▲ 이것이 봉황경인가



▲ 이상한 낌새가



▲ 흠칫!

귀장 : 들킨다면 너의 목숨은 사라지는 거다.

차이 : 케켓! 쿠케에엣!

료 : 이앗 놓쳤다.

귀장 : 이놈!

차이 : 거울 2개, 남제님 기뻐해.

진대인 : 귀장.

귀장 : 아 그런가! 하즈키! 그 버튼을 눌러.



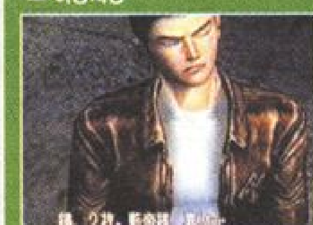

▲ 차이가 봉황경을 채간다



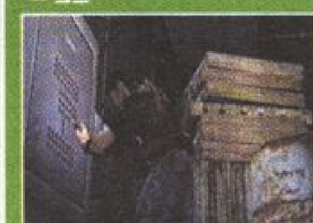
QTE : ←



▲ 허둥지둥



▲ 크으



▲ 버튼을 누르자



▲ 나이스 캐치

차이 : 쿠케엣! 당했다.

료 : 헛!

차이 : 두고보자, 쿠케엣!

료 : 감사합니다.

귀장 : 매드 엔젤스의 부하인 걸까요.

료 : 매드 엔젤스?

귀장 : 우리들과 대립하고 있는 조직이지. 더러운 놈들이야.

진대인 : 저건 치우문과 관련이 있는 놈 같은데….

료 : 치우문이라면?

귀장 : 치우문과 메드 엔젤스는 서로 연관되어 있지.

진대인 : 틀림없이 그들이 남제를 안내한거겠지.

료 : 아 그럼, 매드 앤젤스를 찾으면 남제도?

귀장 : 아니, 녀석은 이미 여기에는 없을거야.

료 : 남제는 어디로?

진대인 : 틀림없이 이미 홍콩에

료 : 홍콩… 부탁이 있습니다.

진대인 : 부탁… 뭐지?

료 : 보내주십시오. 홍콩에.

귀장 : 가서 어쩌려고?

료 : 남제를 찾아 낼겁니다. 그리고…

귀장 : 그만둬, 넌 남제에게 이길 수 없어.

료 : 뭐라고!

진대인 : 그만들 두게.

료 : 난 아버지의 복수를 해야겠어!

귀장 : 훗… 멋진 생각이군. 하지만, 너에게 승산은 없지.

료 : 그럼, 너라면 어쩔 거지? 혹시 눈앞에서 이 분이 살해 되도 얌전히 있을 거냐!? 부탁드립니다. 홍콩에….

진대인 : 미안하지만, 협력해 줄 수 없네. 가자, 귀장.

료 : 기다려주십시오, 진대인!

진대인 : 생명이란 것은 소중히 다루지 않으면 안 되네.






▲ 중요한 것은 생명이다

# 홍콩으로 가기위해

### 후쿠씨의 방

후쿠 : 치우문…입니까? 그래서, 남제는?

료 : 홍콩으로 향한 것 같아요.

후쿠 : 홍콩…



▲ 상담



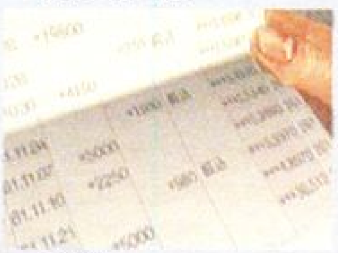
▲ 꿈에 나타나는 봉황경

### 료의 방

료 : 홍콩은 무리인가…




▲ 통장을 꺼내보지만



▲ 모자란다



▲ 복용전



▲ 복용후

### 이네 아주머니의 방

료 : 이네 아주머니, 이래저래 고마워요.

이네 : 아니요. 주인 어르신의 유품이니 소중히 다루어주세요.

료 : 예, 알겠어요.

이네 : 찾는 일이 끝나셨으면 슬슬 학교 쪽도 확실히 하지 않으면…

료 : 아아

### 후쿠씨의 방

료 : 후쿠씨, 어딘가 싼 여행사 몰라요?

후쿠 : 그건, 도브이타에는 있는데요.

료 : 도브이타라..

후쿠 : 무슨일이죠?

료 : 홍콩에 가려고 해요.

후쿠 : 호, 홍콩?

료 : 아아, 남제는 홍콩으로 간 것 같아요.

후쿠 : 그, 그런… 이네 아주머니에게는 뭐라고…

료 : …설득해보죠.

후쿠 : 혼자서는 무리예요. 저도 같이…



### 부엌

료 : 이네 아주머니…좀

이네 : 예, 무슨 일이신지요?

료 : 갑작스럽지만, 저 여행을 떠날까 해요.

이네 : 여행…이라고요?

료 : 예에

이네 : 마음의 위로 겸..?

료 : 아, 예.

이네 : 행선지는 있는 겁니까?

후쿠 : 홍콩.

이네 : 홍콩?

료 : 후쿠씨…!

후쿠 : 사부님을 살해한 남자가 거기에 있는 것 같아요!

이네 아주머니, 어떻게든 료에게 여행비를 내어 주세요!

료 : 바보….

이네 : 무슨 소리입니까! 료 도련님!

료 : 아, 그게….

이네 : 안됩니다! 그런 무모한 행동을! 하즈키가의 대를 이을 사람에게….

후쿠 : 그걸 좀 어떻게…안될까요. 이네 아주머니!

이네 : 들리지 않습니다.

료 : 이네 아주머니….

이네 : 못 들은 걸로 하겠습니다.






▲ 홍콩!



▲ 바보…



▲ 결국 지원은 좌절되고

후쿠 : 어, 어라…

료 : 후쿠씨!

후쿠 : …에…저…잘못한 건가요?

료 : 그런 식으로 말해서 될 리가 없잖아요.

후쿠 : 에, 그것도 그렇군요.

료 : 혼자서 어떻게 해 보는 수밖에 없나…

### ✣빵집

료 : 코미네씨.

코미네 : 여어, 료로구나.



료 : 묻고싶은 것이 있는데요. 어딘가 싼 여행사 아는데 있습니까?

코미네 : 싼지 어떤지는 모르겠지만, 여행사라면 톰의 가게 앞에 있던데…

료 : 가보도록 하지요. 감사합니다.

### ✣잠바 가게

료 : 실례합니다.

츠루오카 : 요우!

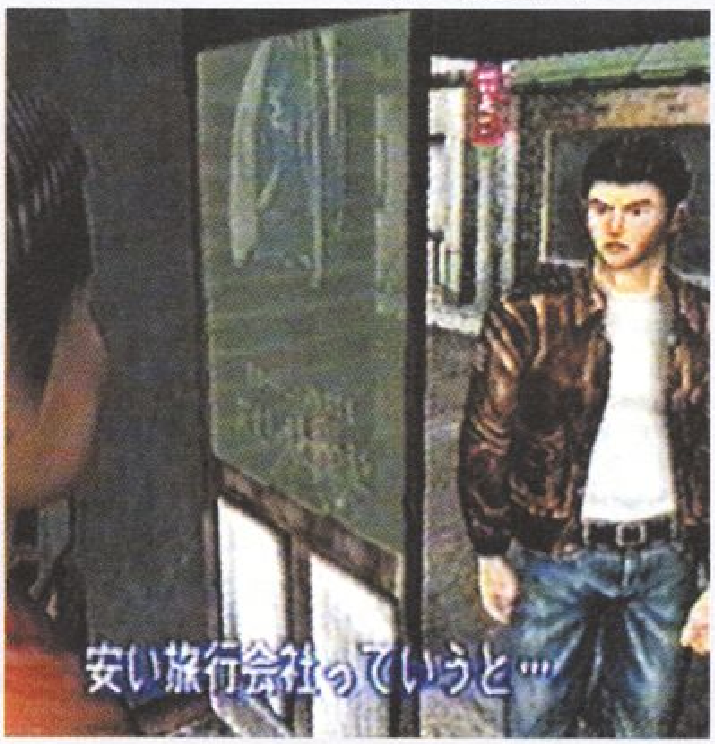
료 : 값싼 여행사 어디 없을까요.

츠루오카 : 값이 싸다면 세계 여행사지. 바로 저쪽에 있잖아.

료 : 아하.

츠루오카 : 뭐야, 여행을 가려면 잠바를 사가야지. 남자라면 잭키 잠바지. 붕붕마루도 입고있다고(거짓말).

료 : 아니요. 여행을 가는 건 아니고요…




### ✣유리코 꽃집



료 : 유리코씨.

유리코 : 어머, 료.

료 : 싼 여행사를 모르세요?

유리코 : 에? 여행이라도 가려고?

료 : 좀, 그런데요.

유리코 : 그…. 세계 여행사는 어때? 우리 대학에서 졸업여행을 호주로 갔었는데, 세계여행사가 친절하고 아주 좋았어.

료 : 그렇군요.

유리코 : 가격은 어떤지 잘 모르겠네.

료 : 알겠습니다. 감사합니다.

### ✣쿠리타

료 : 쿠리타씨.

쿠리타 : 요오, 너구나.

료 : 값싼 여행사를 알고있나요?

쿠리타 : 저쪽에 세계 여행사는 어때? 좋은 투어가 많이 있다고.

료 : 가격은 어떻죠?

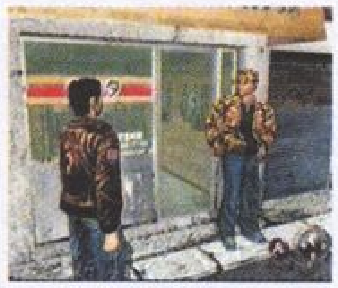
쿠리타 : 가는 곳에 따라 다르지 그건. 어디 갈건데.

료 : 홍콩…인데요.

쿠리타 : 엔고 때문에 상당히 싸졌지. 아마, 20만엔 정도면…

료 : 그렇게나…

쿠리타 : 그 정도로? 뭐 그런 거지.



### ✣세계 여행사

시노다 : 예, 어서 오십시요.

료 : 저…

시노다 : 여행 가실겁니까?

료 : 예 홍콩에…

시노다 : 홍콩입니까…. 자, 앉아서 얘기하시지요. 학생이십니까?

료 : 예에…

시노다 : 그럼, 학생 할인이 됩니다만…. 22만 엔부터 있습니다.

료 : 그, 그렇게나…. 좀 더 싼 건 없습니까? 편도만이라도…

시노다 : 편도만 따로 취급하지는 않습니다만…. 티켓만 구입하신다면 19만 8천 엔이 되는데요….

료 : 그렇군요. 또 오겠습니다.

시노다 : 그럼 여기 팜플렛을 보시고 검토 해 보세요. 기다리겠습니다.

료 : 그럼 또.

시노다 : 예, 또 오십시오.

료 : 일단 집에 돌아가서 생각 해 볼까.



▲ 홍콩!



# 부족한 여비

### 후쿠씨의 방

후쿠 : 홍콩 투어, 상당히 비싸군요…. 잠깐 기다려보세요.

후쿠 : 료

료 : 뭡니까? 그건…

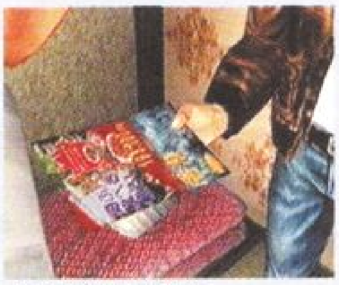
후쿠 : 저의 저금입니다. 료가 사용해 주면 좋겠습니다.

료 : 후쿠씨…

후쿠 : 저는, 뭔가 돕고싶은데… 하다 못해 이거라도, 사양하지 말고 깨버리세요.

료 : 괜찮을까요.

후쿠 : 물론이지요.



▲ 후쿠씨에게 보여주자



▲ 뭔가 생각이




▲ 저금통을 가차없이 깬다. 후쿠씨는 울상

후쿠 : 꽤나 많이 모았는데…. 어디…. 하나 둘 셋…. 3만 9천 6백 3십 4엔…

료 : 아아 아직 부족하군.

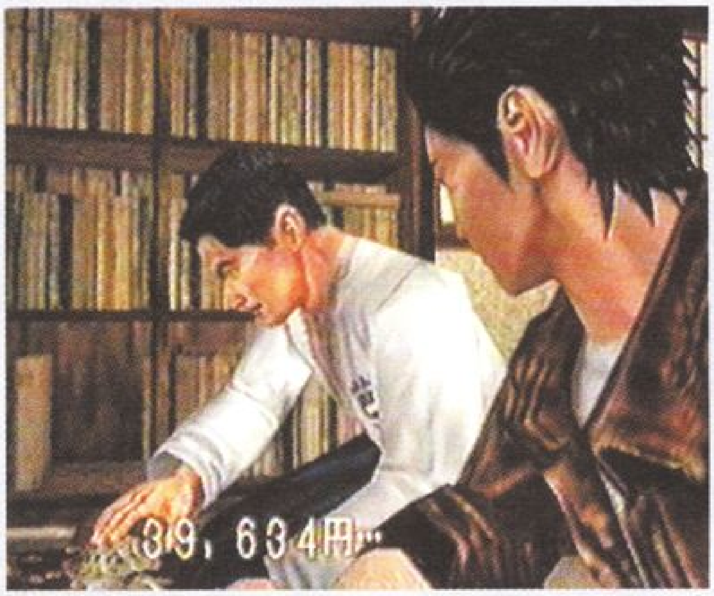
후쿠 : 그렇군요. 그래요! 아이다 꽃집!

료 : 꽃집 아이다라면 하라사키가 일하고 있는 곳입니까.

후쿠 : 그래도, 자주 해외에 나가니까, 뭔가 알고 있지 않을까요?

료 : 그런가…. 다녀오지요.

후쿠 : 예….




▲ 아직 모자란다

### 꽃집 아이다

료 : 하라사키.

하라사키 : 하즈키, 무슨 일이지?

료 : 하라사키는 캐나다에 갈 때 언제나 비행기를 타고 가니?

하라사키 : 어 그런데…. 무슨 일이야?

료 : 해외에 돈 적게 들이고 갈 방법을 찾고 있는데….

하라사키 : 하즈키가 가는거야?

료 : 어. 예산은 7만엔 정도인데….

하라사키 : 7만엔으로…. 목적지는 어딘데?

료 : 홍콩에 갈 생각이야.

하라사키 : 홍콩…여행이면 어렵지 않을까….

료 : 티켓만이라도 좋아.

하라사키 : 그럼 배로 가는 건 어때?

료 : 배라….

하라사키 : 할머니랑 캐나다에 갈 때는 배를 타곤 해.

료 : 그래?

하라사키 : 할머니는 비행기를 싫어하셔서. 앗 이건 비밀인데.

료 : 어어.




▲ 배편을 구한다

하라사키 : 배라면 훨씬 싼 티켓도 있지 않을까?

료 : 알았어. 고마워.

### 세계 여행사

시노다 : 엇, 어서 오세요.

료 : 저, 물어볼 것이 있는데요. 홍콩까지 배로 가려면 얼마가 들까요?

시노다 : 죄송합니다. 저희는 배는 취급하고 있지 않습니다만….

료 : 그럼 배를 취급하는 다른 여행사는 어디 없습니까? 어떻게든 홍콩에 가야합니다.

시노다 : 그렇게 말씀하신다고….

료 : 부탁합니다. 가르쳐 주십시오.

시노다 : 어쩔 수 없군요. 여기를 나가셔서 오른 쪽으로 가시면, 아시아 여행사라는 곳이 있습니다. 별로 좋은 평판은 아닌데….

료 : 여기를 나가서 오른쪽으로, 아시아 여행사란 말씀이군요. 가보겠습니다. 감사합니다.

### 아시아 여행사




▲ 이곳으로

세키네 : 어서오셔.




▲ 무성의의 극을 달린다

료 : 저 실례합니다.

세키네 : 뭔데 그래요.

료 : 여기서 홍콩으로 가는 배편이 있습니까?

세키네 : 배라고? 있는데.

료 : 얼마입니까.

세키네 : 배라고 배라고 어디 보자 어디 보자~. 여기 있네.




▲ 배가 없으면 사과라도




▲ 아앗



▲ 이거다

료 : 이 이거다! 가장 빠른 걸로!
세키네 : 빠른 거라고요? 그런 거라면 선금을 걸지 않으면 곤란하죠.
료 : 알겠습니다.
세키네 : 감사.
료 : 저, 티켓은….
세키네 : 뭐에요? 수속 밟아 놓을 테니까.
료 : 티켓은….
세키네 : 서너 시간 있다가 와요.
료 : 알겠습니다. 3, 4시간 뒤에.



▲ 심상치 않은 눈매

## 바이크 샵

료 : 아저씨.
오노 : 오, 료!
료 : 저기…. 아시아 여행사는 어떤 곳이죠?
오노 : 아시아 여행사라고?! 아서라 아서.
료 : 왜 그러시는데요.
오노 : 전에 말레이시아에서 바이크 레이스를 하러 갔을 때 이용했었는데, 가이드는 없고, 호텔은 예약도 안 되있고, 영 아니라고.
료 : 싸긴 쌉니까?
오노 : 싸긴 싸지만, 그만큼 싼 값을 한다고 할까나. 별로 좋은 여행을 할 수는 없을 거야.




▲ 평이 좋지 않다

## 신사

메구미 : 앗 오빠야.
료 : …메구미로구나.
메구미 : 오빠, 미미가 없어졌어.
료 : 미미? 아아, 그 아기 고양이 말이구나.
메구미 : 발이 다 나아서 어디론가 가버린 걸까나.
료 : 걱정 안해도 곧 돌아올꺼야.
메구미 : 정말 돌아올까?
료 : 좋아. 내가 찾아볼게. 여기서 기다려.
메구미 : 꼭이야, 오빠.



▲ 고양이 실종 이벤트

료 : 고양이 울음 소리다. 저 밑쪽에서 들리는데?




▲ 소리가 나는 쪽으로 가자

미미 : 미야아아.
료 : 이런 곳에 있었구나.
하라사키 : 아, 있다!
료 : 하라사키.
하라사키 : 어, 혹시 하즈키도 찾고있었던 거야?
료 : 어.
하라사키 : 상냥하구나. 메구미에게는 (이 로리콘!)




▲ 이런 곳에




▲ 노조미도 찾고있었다



Dreamcast

POWER 공략왕!

## ✣신사

하라사키 : 찾았어, 메구미.

메구미 : 아! 정말이다. 미미, 미미야. 어디 갔다 온거야. 걱정했잖아..

하라사키 : 잘됐구나.

메구미 : 응 고마워 노조미 언니.

하라사키 : 아냐, 하즈키 오빠가 찾아 준거야.

메구미 : 오빠도 고마워.

료 : 그래, 잘됐구나.

하라사키 : 그럼 난 친구랑 약속이 있어서…. 이만.

료 : 어.






▲ 업드려 절받기




▲ 우유라도 주자

## ✣하니 베어

료 : 아시아 여행사에 대해 알고있나요?

아오키 : 아, 바로 저기에 있는 거잖아. 우리끼리 하는 얘긴데, 사실 평판이 좋지 않아.

료 : 가르쳐주세요 좀.

아오키 : 청바지 가게 주인 있잖아?

료 : 아카사카씨요.

아오키 : 그래 그래 그 사람, 된통 당한 모양이더만. 고급 청바지를 찾으러 미국에 갔던 모양인데, 호텔은 최악에다가, 티켓 분배도 대충대충 하고, 싸가지가 없다고.

료 : 그렇습니까.




▲ 더더욱 불안해진다

## ✣아시아 여행사

지미 : 어서오슈.

료 : 하즈키라고 합니다만. 티켓을 받으러 왔는데요.

지미 : 예엥? 그런 말 못들었는데?

료 : 홍콩에 가는 티켓 요금을 이미 냈는데요.

지미 : 누구한테?

료 : 여자 분에게….

지미 : 여자? 모르겠는데.

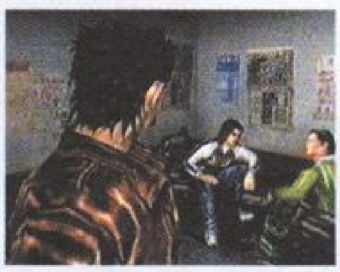
료 : 뭣이라고! 니들 한패냐?

지미 : 이상한 소리 하고있는 건 너잖아. 어디서 개수작이지?

하세 코우지 : 어이, 형씨. 자꾸 그러면 다치지.



▲ 거만한 포즈



료 : 그만 해두시지. 이미 돈은 낸 걸로 아는데.

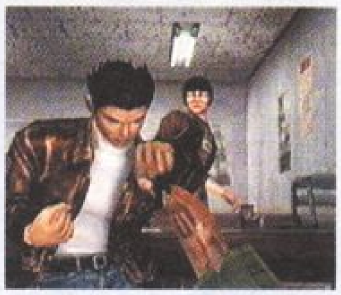
지미 : 아 알겠습니다. 준비하겠습니다. 아악.

료 : 약속을 깨면 어떻게 될까. 알지?



▲ 어설프면

지미 : 예 예! 내일 반드시 연락을.



▲ 다친다



▲ 혼나야 정신을 차리지

## ✣후쿠씨의 방

후쿠 : 어? 료!

료 : 후쿠씨.

후쿠 : 오늘 하라사키씨가 꽃을 가지고 왔었어요.

료 : 하라사키가 꽃을?

후쿠 : 예. 부탁했었어요?

료 : 아니요. 꽃은 어디에 있죠?

후쿠 : 불간에 꽂아뒀습니다.

료 : 그래요?

## ✣불간

이네 : 그 꽃은 하라사키씨가 가지고 오셨습니다.

료 : 하라사키가….

이네 : 주인 어르신께서 좋아하셨던 꽃을 기억해 주셔서….

료 : 그렇군요….

이네 : 상냥한 아가씨더군요….

료 : 아버지, 저는 홍콩에 갑니다.









▲ 노조미가 꽃을 두고 갔다

# 사기

### 현관 전화



▲ 전화가 울린다

후쿠 : 예, 하즈키 무도관입니다. 예? 아시아 여행사라고요? 예 잠시 기다려 주세요. 앗

료 : 여보세요.

지미 : 아시아 여행사의 지미입니다. 티켓이 들어왔습니다. 그래서 수고스럽지만, 하즈키씨가 직접 수령해 주셨으면 하는데, 낮 12시에 도부이타의 게임 센터로 와주세요.

후쿠 : 료, 지금 전화는 뭐였지요?

료 : 티켓이요, 홍콩행.

후쿠 : 그렇습니까.

료 : 다녀올께요.

후쿠 : 아, 예.

### 게임 센터

차이 : 쿠케게켓 쿠케켓 홍콩, 배 티켓 여기있지롱, 하지만, 넌 홍콩, 못가지.

료 : 우악, 남제의 동료냐!

차이 : 이 몸이? 남제님의? 쿠케켓, 황송한걸!

료 : 자! 나에게 무슨 볼일이지?

차이 : 넌, 주원달을 알고 있지. 그 정보, 이몸에게 넘겨라. 남제님, 주원달을 싫어해. 이 몸은 사랑 받지.

료 : 이놈, 남제를 알고 있구나…, …뭐하는 놈이냐, 남제란 놈은.

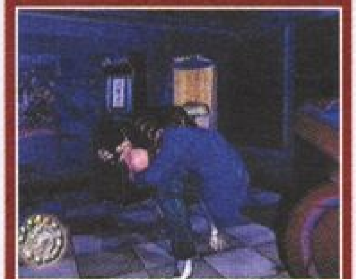
차이 : 쿠켓, 이 몸보다 강하다면, 가르쳐주마!




▲ 티켓을 먹어버린다




**FREE BATTLE**



▲ 좁은 공간이므로 움직임을 자재하고 흘리기 위주로




▲ 이기면 차이가 도망가고 지면 후쿠씨가 도우러온다

후쿠 : 료!

차이 : 쿠켓! 방해꾼이 왔다. 다음 번에 두고보자. 쿠케켓.

후쿠 : 오늘은 그만 두고 조용히 쉬세요.



### 아시아 여행사

지미 : 뭐야! 시끄럽게.

료 : 어이, 어떻게 된거지? 기다려!




▲ 오른쪽 문을 두드리지만




▲ 실은 왼쪽 문이 열리는 것이었다

**QTE : ←**

료 : 죄송합니다.

료 : 사과는 다음에!




**QTE : →**

오노 : 핫!

**QTE : ←→**

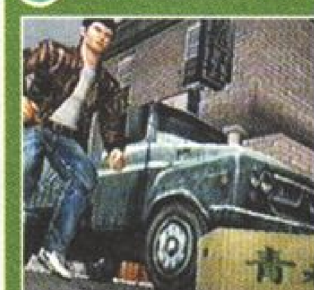
료 : 미안해요 아저씨. 어이 기다려!

**QTE : A**

료 : 아줌마 죄송합니다. 이놈 어디로 간 거지?

료 : 얏 기다려

**QTE : ←→→←A**



지미 : 죄송합니다. 용서를.

료 : 티켓을 내 놓으시지?!

지미 : 이젠 없어요!

료 : 까불지마!

지미 : 죄, 죄송합니다.




▲ 발로 차고



지미 : 죄 죄송합니다! 저희 점원이 돈을 가지고 날랐습니다! 한번만 봐주세요. 집에 처자식이 있는 몸입니다.

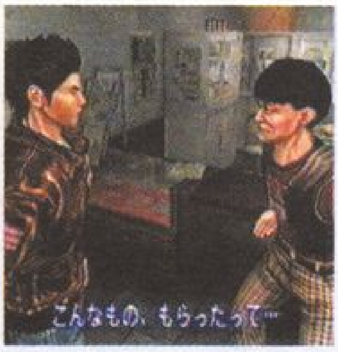
료 : 알게 뭐지! 난 아직 티켓을 받지 못했다고!

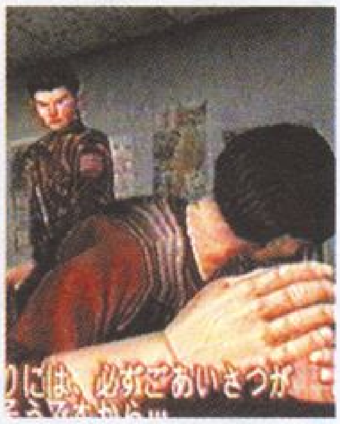
지미 : 저, 저 여기 필리핀 행 티켓이라면 여기 있습니다.

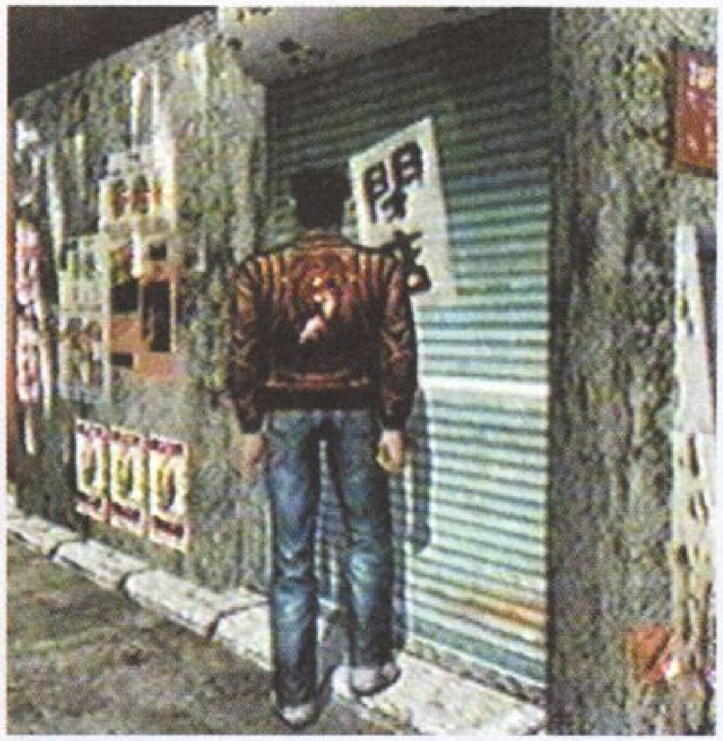
료 : 이런 거 너라면 받게 생겼냐!

지미 : 저희가 야반도주하려고 준비해 둔 건데, 보시다 시피, 저희는 부도를 내서 도산되기 직전입니다. 뭐, 이제 어디와도 거래할 수가 없습니다.

료 : 까불지마! 그 남자는 뭐지?
지미 : …잘 모릅니다. 하지만, 매드 엔젤스 일당인 것 같습니다.
료 : 매드 엔젤스? 그 놈들은 어디 있지?
지미 : 말할 수 없어요. 놈들이 보복할꺼에요.
료 : 말해!
지미 : 항구입니다.
료 : 보스는 누구냐!
지미 : 모, 모릅니다. 하지만 놈들은 항구의 노동자들을 등쳐먹고 있습니다. 항구에서 일하다 보면 만날 수 있을 겁니다.
료 : 어째서지?
지미 : 신입에게는 반드시 신고식을 하는 것 같던데….
료 : 항구인가….




▲ 문을 닫았다

## 매드 엔젤스를 찾아서

### 주차장

료 : 실례합니다.
우와지마 : 예, 뭡니까.
료 : 이 근처에서 아르바이트 할 수 있는 곳, 없습니까?
우와지마 : 아르바이트라고요? 경비원입니까, 아니면 운송 쪽입니까?
료 : 어느 쪽이든 상관 없습니다.
우와지마 : 글쎄, 그럼 사무소로 찾아가보는 게 좋을 듯 합니다.
료 : 사무소라면?
우와지마 : 여기에는 경비회사도 무역회사도 사무소가 있어서….
료 : 알겠습니다. 가보지요.



### 제 18창고

료 : 저기.
니무라 : 뭐지?
료 : 항구에서 아르바이트를 하고 싶은데요.
니무라 : 아르바이트? 안됐지만 지금은 빈자리가 없는데.
료 : 그렇습니까. 어디서 아르바이트 모집하는 곳은 없습니까?
니무라 : 자네 고등학생인가?
료 : 예.
니무라 : 항구에서 고등학생이 할 수 있는 아르바이트는 거의 없는데….
료 : 그렇습니까.
니무라 : 아까 고교생으로 보이는 사람이 왔었는데, 그 녀석도 아르바이트를 찾더만.
료 : 고등학생이 말입니까?
니무라 : 조금 불량스러워 보였는데, 12번 창고 쪽에 있었어.
료 : 그렇군요.



### 12번 창고 앞

고로 : 치이스! 하이! 료 형님!
료 : 뭐냐?
고로 : 아 기운이 없군요. 곤란한 일이 있으면 제가 도와드릴께요.
료 : 넌 안돼, 못 믿어.
고로 : 이래봬도 항구에는 빠삭하다고요. 뭐든지 물어보시라니까요.
료 : 항구에서 일하려는데, 어떻게 해야할까?
고로 : 선원이 되려는 겁니까? 아아 멋집니다요. 하지만 저는 배는 못타요. 금방 멀미 해버려서.
료 : 그럼 됐어.
고로 : 자 잠깐 잠깐, 어떻게 해볼께요. 배에서 화물을 나르는 사람들이라면 몇 명정도 알고 있어요.
료 : 정말이냐?
고로 : 형님을 위해 발벗고 나서겠습니다.
료 : 부탁해도 될까?
고로 : 우오오오! 그럼 내일 낮 12시에 제 1창고의 파란 대문 앞으로 와 주세요.
료 : 낮 12시 제 1창고의 파란 대문 앞이로군.
고로 : 옛, 그럼 그때 뵙죠.


▲ 동작이 상당히 크다












### ✣도장

료 : 후쿠씨.

후쿠 : 료, 마음속에 망설임이 생기시면 도장으로 오세요. 대련 상대가 되어드리겠습니다.

료 : 예 알았어요.



▲ 잡기 연습을 해두자





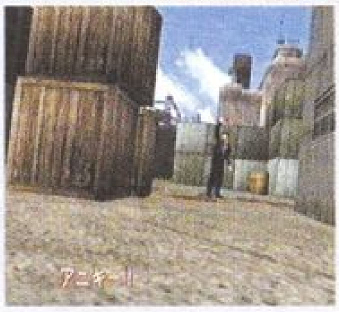
▲ 밤이 되고



▲ 다시 꿈속에 센파가



### ✣항구




고로 : 형니임! 일거리를 찾았습니다요.

료 : 그래? 고맙다.

고로 : 이 항구의 고로가 목숨을 걸고 찾아온 일입니다!

마이 : 뭔소리를 하는거야? 내가 찾아 준 일이잖아.

고로 : 시끄러, 여자는 조용히 해.

료 : 마이.

고로 : 거짓말! 알고 있는 사이라니….

마이 : 고로 같은 바보에게 부탁 받아서 찾아왔어. 언제나 현장에 도시락 같은걸 배달해 주니까, 친한 감독 아저씨에게 부탁했어.

고로 : 그래요 그래요. 막 윙크하면서 아저씨 부탁합니다~♡ 하던데요.

마이 : 바보!

료 : 음, 그러면 어디로 가면 되는 거지?

고로 : 낮 2시까지 알파 무역 사무소로….

마이 : 야다(矢田)씨를 찾아가. 약속 해놨으니까….

료 : 2시에 알파 무역 사무소에, 야다씨로군. 고마워.

고로 : 그럼 이만!



▲ 포즈




▲ 포즈2




▲ 포즈3




▲ 이곳이 알파 무역 사무소

### ✣호크호크 도시락

료 : 히사카씨.

히사카 : 료군.

료 : 알파 무역 사무소를 찾고있는데요….

히사카 : 후훗, 료군도 참, 바로 저기 있잖아요.

료 : 에에.

히사카 : 저기가 알파 무역 사무소에요.

료 : 알겠습니다.




▲ 저쪽으로



▲ 마크는 뭘 보고 있을까

# 아르바이트

### ✣알파 무역 사무소

료 : 실례합니다.

야다 : 뭐지 자네는?

료 : 야다씨 입니까?

야다 : 아 그런데.

료 : 도시락 가게의 마이씨에게 소개받은 사람입니다.

야다 : 응? 어어? 도시락점의 마이! 들었지 들었어. 그럼 슬슬 시작 해볼까.







### ✣항구

야다 : 자네, 포크 리프트를 끌어본 적 있나?

료 : 아뇨, 전혀.

야다 : 아 그런가? 어쩔 수 없지. 화물에 상처를 입히면 감봉이야. 어이, 마크, 잠깐 이리 와보게.

마크 : OK. Boss.

야다 : 자아. 자네. 나머지 얘기는 마크가 설명 해 줄걸세.

료 : 알겠습니다.

야다 : 마크, 이 친구에게 포크가 뭔지 알려주게.

마크 : OK. Boss.

료 : 하즈키 료입니다. 잘 부탁드립니다.

마크 : 난 마크다. 잘 해보자. Boy. 포크 운전은 간단해. 금방 배울 거야.

료 : 아, 예.

마크 : 자 여기 타봐.

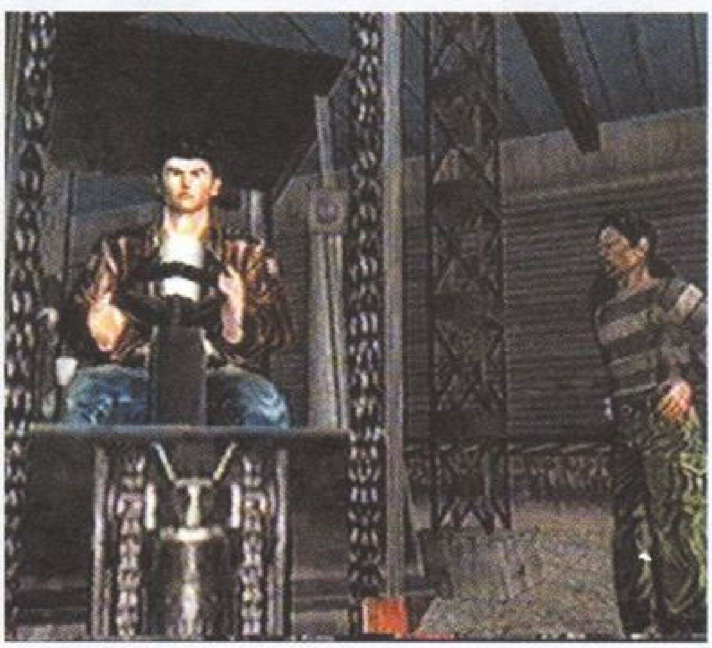
마크 : 좋아. 준비 OK다. 그럼 강의를 시작하지. 우선은 그 핸들을 좌 우 어디로든 돌려본다.

마크 : Good. 그거다. Next. 다음은 액셀이다. 아니야! 그건 리프트야! 틀렸어 그건 백이야. 좀 더 확실하게 액셀을 밟아봐.

마크 : Next. Back이다. 액셀과는 달라.

마크 : 좋아 좋아. 다음은 리프트의 업 다운을 해봐.

마크 : 좋아, 그러 저럭 하는군. 그럼 다음은 저 박스를 옮겨봐. 바로 저기 있는 제 3창고에 이 화물을 옮기는 거다. 우선 박스 밑에 포크를 운전해 간다. Next. 그대로 위에 올려서 옮긴다. Easy 하지?



▲ 포크를 배우자

마크 : 좋아 다음. 이번엔 너의 차례다. 화물은 창고 아래 그려진 칸 안에 넣는거다. 오늘은 전부 Finish 할 때까지, 트레이닝이다. 알겠지. 남은 박스 전부를 제 3창고로 옮기는 거다. 나는 일하러 돌아갈테니 나머지는 자네 혼자 하는 거다.

료 : 한 개씩이 아니면 옮길 수 없군.

### ✣알파 무역 사무소 5시

야다 : 어이, 수고했네.

료 : 수고하셨습니다.

야다 : 포크 운전은 좀 배웠나?

료 : 예, 그럭저럭….

야다 : 아르바이트 비용은, 처음에 화물 하나 당 300엔이다. 화물에는 매일 할당량이 있으니까 확실하게 해주게.

료 : 예.

야다 : 할당량을 달성하면, 비용을 올려 줄 테니까 열심히 하기 바라네.

료 : 알겠습니다.

야다 : 그럼, 잘 부탁하네.

료 : 잘 부탁합니다.



### ✣항구

마크 : 료!

료 : 마크씨….

마크 : 내일은 아침 9시까지 와주게. 알겠지?

료 : 예 알겠습니다.

마크 : 일을 시작하기 전에 조금 할 일이 있으니까.

료 : 일하기 전에 말입니까? 아아 그래요….

마크 : 뭐 내일 와보면 알테니까 지각하지 말도록….







▲ 제 4창고에서는 연습을 할 수 있다

### ✣제 8창고

료 : 미안하다, 바쁜데.

귀장 : 무슨 일이지?

료 : 이걸 좀 읽어줬으면 하는데….

귀장 : 중국의 무술 서적인가? 갑옷을 뚫는 몸의 움직임으로 장을 뻗는 기술이다. 일보 전진 후 이보 후퇴해, 사지에 힘을 모아 내뻗은 장타의 충격은 갑옷 내부까지 이르러, 그 위력은 맹호마저 쓰러뜨린다. 다른 류파(流派)의 기술이라 자세히는 모르겠지만, 지금 들을 것을 가슴에 세기고 연습한다면 익힐 수 있을지도 모르지.

료 : 그래.

귀장 : 난 일이 남아있어서.

료 : 고마워, 방해가 되었군. 알파 무



▲ 지하에서 얻은 기술서를 귀장에게 읽어달라고 하자



▲ 이것은 맹호경파산이 아닌가

### ✣알파무역앞, 일이 끝난 뒤

이와이 : 이 근처에서 얼쩡거리지 말라고 했잖아, 할배!
와타나베 : 어이어이, 어리둥절 하다가는 치고 만다고!
미즈키 : 히에엑! 누가 좀!
료 : 그만 둬! 이놈들!
이와이 : 뭐냐 넌?
료 : 약자를 괴롭히는 것은 그만둬!
이왕; : 켓, 고귀한 말씀을 하시는군 이 꼬마!
와타나베 : 그럼 이번엔 너하고 놀아보기로 하실까!
료 : 뭣이라?!
이와이 : 흥, 바이크로 우리들과 승부해보겠나.
료 : 바이크로?
이와이 : 치킨 레이스다. 너도 알고 있겠지?
료 : 같이 노는 것도 좋겠지만, 내가 이긴다면 다시는 이분을 건드리지 않는 거다.



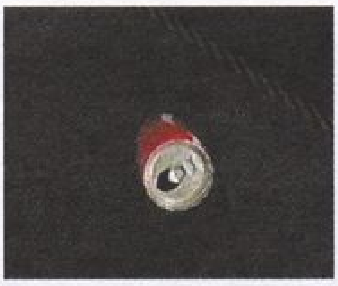
▲ 쫓기는 할아버지

이와이 : 저녀석이 신호를 할거다.
와타나베 : 이 캔 콜라가 바닥에 떨어지면 스타트다! 간다!






▲ 레디

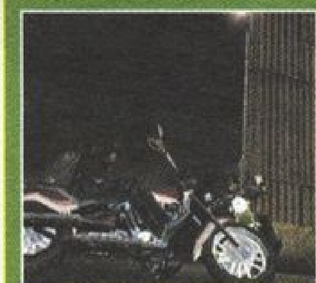

▲ 고

**QTE : A ↓**

이와미 : 이거나 먹어라! 벌써 포기한거냐?
와타나베 : 에비!

**QTE : →**

료 : 나의 승리로군!
이와미 : 제길.
료 : 앞으로 다시는 저 사람을 건드리지 않는 거다. 알겠냐.
이와미 : 이 꼬마! 이번엔 봐주지.


▲ 바이크도 잘 탄다

**QTE : ←**

료 : 우왁!

## 아르바이트 2일째

### ✣료의 방

료 : 아침인가. 오늘부터 아르바이트다.

### ✣레이스

마크 : Good morning, everyone. 오늘도 레이스를 시작한다. 모두 실력을 쌓았겠지? 언제나와 같이 3바퀴 승부다! 준비는 됐나. R U Ready?

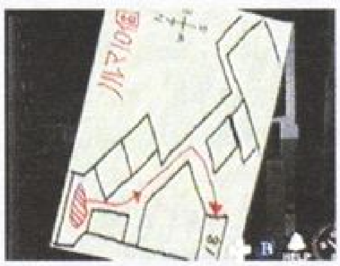
마크 : 단, 포크는 상하지 않도록 하는 거다. 아저씨가 화내니까. 조오아. 슬슬 시작할까! Ready! Go!
마크 : Finish! 아직 멀었군. 좀 더 연습해라. 자 상품이다.
료 : 고마워요.


▲ GENTLE MAN. START YOUR ENGINE


▲ 등수에 따라 번호가 다른 미니 포크리프트를 준다

마크 : 자, 일이다. 힘내라.

마크 : 오늘부터 부탁한다. Boy.
료 : 잘 부탁합니다.
마크 : 자 일이다. 이 화물을 포크 리프트로 옮기는 거다.
료 : 어디로 옮기면 됩니까?


▲ 지도를 보면 할당량과 이동 방법을 알 수 있다

마크 : 18번 창고다. 이게 루트 맵이다. 오늘의 할당량은 거기 써있으니까, 잘 읽어보게. 할당량보다 더 많이 옮기면 money는 up이다.
료 : 알겠습니다.
마크 : 화물에 상처가 나지 않게 조심하는거다. Ok?

### ✣12시 점심 시간

마크 : What the hell !
무라자키 : 우리들을 우습게 보는 모양인데? 너, 진의 앞잡이냐?
마크 : …진이란 녀석은 몰라. 억, 정말 몰라.

오카아스 : 이 녀석, 시치미 떼지 말란 말이다.
료 : 그만 둬.
무라자키 : 뭐야 이 꼬마! 혼나고 싶나!

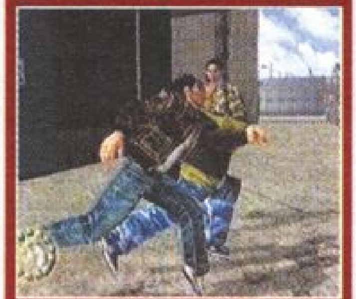

▲ 우리말로 제기랄


▲ 혼내주자

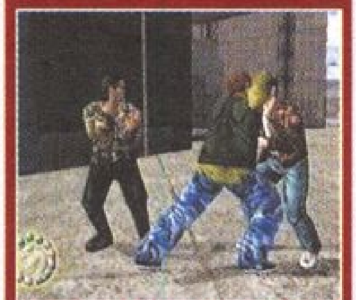


Dreamcast ▲ POWER 공략왕!

FREE BATTLE

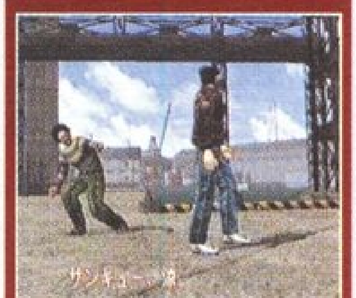


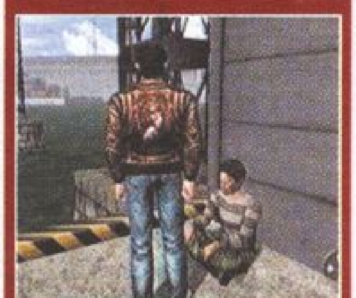
▲ 백스로우와



▲ 더블 에머 다운의 제프리 매니아

오카야스 : 두고보자!
마크 : Thank you, 료.
료 : 저 놈들은?
마크 : 저 놈들은 매드 엔젤스.
료 : 매드 엔젤스가 어째서 당신을?
마크 : 어쨌든 나를 첩자라고 착각하고 있는 것 같다. 진이라는 녀석의 조직의 첩자로 말이지. 잘 모르겠지만 말이야.
료 : 진 대인과 매드 엔젤스인가.





▲ 정좌

## 항구

료 : 고로.
고로 : 오오, 형님.
료 : 너, 매드 엔젤스…
고로 : 우와! 우와! 형님! 피곤하십니까!
료 : 왜 그래, 소리를 지르고….
고로 : 그 이름을 큰 소리로 말하면 안되요.
료 : 왜.

고로 : 왜라니요?
료 : 너 매드 엔젤스….
고로 : 우와! 그러니까 큰 소리로 말하면 안된다니까요. 여기서는 함부로 말하면 안되는 말이란 말입니다.
료 : 어째서냐.
고로 : 그건 말할 수 없어요. 형님이 뭘 조사하고 있는지는 모르겠지만, 크게 말려들지 않는 편이 좋아요.



▲ 갑자기 딴소리를 하는 고로

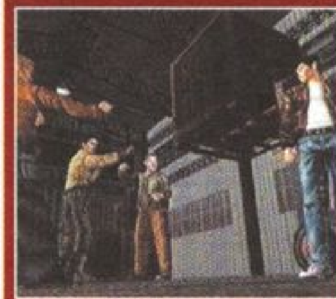
## 3시 30분

로버트 : 헤이! 보이! 수고가 많구먼.
료 : 뭐지?
로버트 웰스 : 우리한테 신고를 하셔야지.
밥 딕슨 : 신입은, 반드시 인사를 해야지. 항구의 rule이네, 알지?
료 : 무슨 얘기지?
로버트 웰스 : Money다, money, boy. 얼른 내놔 봐.
료 : 너희들이 매드 엔젤스냐?
밥 딕슨 : 거역하면 좋지 않다고.
로버트 웰스 : 돈 안 내놓으면 혼나지!
료 : 거절한다.
로버트 웰스 : 헤이 유! 나중에 후회한다고.
밥 딕슨 : 컴온! 보이~.



▲ 상당히 서구스러운 얼굴

FREE BATTLE



로버트 웰스 : God Damn!
료 : 어이, 너희들….
양키즈 : 오우 노우, 카하학.
료 : 앗 기다려!



▲ 도망가버린다

## 5시

료 : 오늘 일도 끝났군.
〈1073〉5시면 일이 끝난다

## 알파무역 사무소

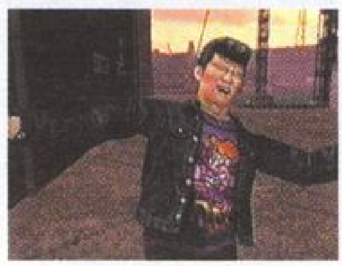
야다 : 아이고, 수고했네. 오늘 아르바이트 비용이다.
료 : 감사합니다.
야다 : 자네, 할당량을 달성했군. 내일부터 50엔을 놀려주지. 1개당 350엔이다.
료 : 감사합니다.
야다 : 그럼 또 부탁해.
료 : 예. 수고하셨습니다.



## 알파 무역 사무소 앞

고로 : 형님~. 일하느라 수고하셨습니다.
료 : 너, 항구 일은 잘 알고 있다고 했지?
고로 : 앗 그거라면 뭐! 공갈 협박하기 좋은 곳에서부터 시간 때우기 좋은 곳까지 항구를 속속들이 알고 있는 고로입니다.

료 : 그럼, 매드 엔젤스에 대해서는 알고 있나?
고로 : 저, 전, 잠시 화장실에….
료 : 잠깐.
고로 : 아이야. 아침에 먹은 게 안좋은지 뱃속이 이상해서. 고로는 자꾸만 고로고로한다니까요.
료 : 알고있구나.
고로 : 형님, 그 이름은…. 큰 소리로 얘기하지 말아요.
료 : 왜?
고로 : 그 이름을 입밖에 잘못 내다간, 바다에 던져지게 됩니다요. 이 항구에서는 금기라고요. 멀쩡한 남자의 다리에 콘크리트를 묶어서 던져버렸다는 소문이 있어요.
료 : 설마.
고로 : 자 형님, 전 이만 돌아가겠습니다. 그럼 또 뵙죠.
료 : 아 그래.



▲ 상당히 두려운 존재

## 항구 6시



▲ 갑자기 나타난 귀장

료 : 귀장!
귀장 : 포기할 줄 모르는 녀석이군 너란 녀석은.
료 : 무슨 일이지?
귀장 : 기술을 하나 가르쳐줄까 해서 말이야.
료 : 기술을? 별 걱정을 다 하는군.
귀장 : 매드 엔젤스따위에게 쩔쩔매다니, 남제에겐 보나마나겠군.

료 : 시끄러, 너의 도움따위 필요 없어.

귀장 : 그것도 좋지. 하지만, 사람의 호의는 솔직하게 받아들이는 편이 좋지. 자 어떻게 할꺼지? 배울테냐 말테냐.

료 : 뭐 부탁이라면, 가르쳐줘도 좋아.

귀장 : 솔직하지 못하군. 뭐 좋아. 먼저 형(型)을 가르쳐주지. 잘 봐둬라. 후방으로 일보, 중심을 옮겨서, 앉으면서 동시에 발을 뻗는다. 이것이 연선강각(燕旋降脚)이다. 우선 몸의 움직임부터 해봐라.



▲잘 보고

| 기술전수 |
| --- |
| 연선강각 : ←K |

귀장 : 좋아. 다음은 앉으면서 동시에 발을 뻗는다. 해봐.

귀장 : 발을 찰 때 흔들리고 있다. 앉았으면 그 이상 움직이지 마라.

귀장 : 차기를 잊으면 안된다.

귀장 : 뭐 잘했다. 처음 치고는 잘 하는군.

료 : 방법을 알았다고.

귀장 : 흥, 아직 움직임이 어색하다. 이 연선강각의 용법을 알려주지. 순간적으로 후방으로 빠진 뒤에, 적을 깊게 끌어들여….

료 : 거기서 카운터를 날린다는 건가.

귀장 : 바로 그렇지. 이 기회에 철저히 가르쳐주지. 어때 좀 더 연습해 볼텐가.

료 : 아, 부탁해.

귀장 : 보고있을테니 해봐라.

귀장 : 가르쳐줄 수 있는 것은 형(刑)뿐이다. 잊지 말도록. 잘 익힐 수 있는가 없는가는 어디까지나 너의 수련에 달려있다.

료 : 아아.

귀장 : 음 그럼 열심히 하도록.



료 : 어째서 내게 기술을…?

귀장 : 너, 어떻게 해서든 홍콩에 갈 생각이냐.

료 : 어어.

귀장 : 죽게 된다고 해도.

료 : 그래도 간다.

귀장 : 그런가….

귀장 : 내가 너였어도 같았을 거다. 그것이 나의 대답이다.




## 7시 50

### ✣항구 식당 옆

미즈키 : 기다리고 있었네.

료 : 할아버지, 무슨 일입니까? 이런 곳에서.

미즈키 : 도와준 답례로 좋은 것을 가르쳐주려고 하네. 뭐, 말로만 해도 알 수 없는 거니까. 어때, 날 한번 때려 보겠나?

료 : 제가, 할아버지를?

미즈키 : 잔말 말고 한번 해봐. 뭐냐 그 주먹은. 하즈키류의 찌르기는 이 정도냐?


▲슬펙

료 : 어 어떻게 하즈키류를 알고 계시죠?

미즈키 : 알고싶다면 전력으로 덤벼봐.

료 : 조금 힘을 써보지요.


▲모두 피하는 할아버지

료 : 젠장. 왜 나의 찌르기가.

미즈키 : 실전이라면 여기에서 목의 급소를 맞았을걸.

료 : 할아버지는 어떻게 이런걸….

미즈키 : 공격만이 무술의 전부는 아니지. 싸우는 일 말고 몸을 지키는 것 또한 하나의 무술이네. 나의 사부는 이 기술을 영신(影身)이라고 불렀지.

료 : 영신….

미즈키 : 어때, 원한다면 좀 가르쳐줄까.

료 : 부디 부탁드립니다.

미즈키 : 그럼 우선 하즈키류의 움직임을 볼까?

료 : 알겠습니다.

미즈키 : 음, 꽤나 좋은 움직임이군. 다음은 내가 하는 걸 잘 봐두게. 우선 앞으로 1보 전진함과 동시에, 피하기와 던지기를 한번에 행하는 것이다. 상대의 배후로 돌아간 뒤에는 목을 수도로 때리는 것도 좋겠지. 우선 움직임부터 해보게. 중심을 앞으로 옮겨야 하네. 당황하지 말고 확실히.

| 기술전수 |
| --- |
| 영신 : →+Y+B |

미즈키 : 호호오, 굉장한걸. 젊은데도 꽤나 장래성이 있는 녀석이로군. 마치 내 젊은 시절을 보는 것 같군.

료 : 아니요, 전 아직….

미즈키 : 형은 이해한 것 같지만 좀 더 연습 해 볼텐가.

료 : 지도 감사합니다.

미즈키 : 음, 하루하루를 낭비하지 말고 정진하는 거다. 인연이 있다면 또 만나세.

료 : 기다려주세요. 어떻게 하즈키류를 알고계시죠?

미즈키 : 무술가들 사이에서 하즈키



의 이름은 유명하지, 종가(宗家)인 하즈키 이와오도 주목을 끌었었지. 젊은데도 굉장한 인물이라고 말이야.
료 : 아버지가. 하지만 할아버지는 왜 그 기술을 그때….
미즈키 : 싸우는 것만이 능사는 아닐세. 도망가는 게 이기는 거리고 말하지 않던가. 헤헤헤헤. 사람들 눈을 피해서 연습하려면 4번 창고를 이용하면 된다네. 나도 때로는 사용하고 있지. 매일 매일 연습을 게을리 하지 말게.


▲ 영신



▲ 폐점 시간이 되면


▲ 셧터가 닫힌다


▲ 벚꽃과 봉황경의 꿈을

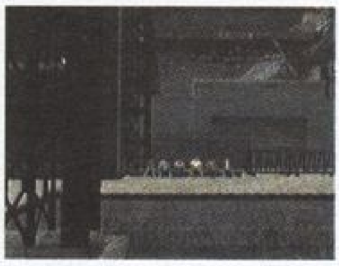


## 아르바이트 2일째

마크 : 오늘도 부탁한다. 료.
료 : 아아, 잘 부탁해요.
마크 : 오늘은 화물을 제3창고로 옮겨 줘. 맵은 이거야. 할당량을 잊지 말고.
료 : 알았어요.
마크 : 그럼, 부탁하네.



## 점심시간


▲ 부랑 집단

료 : 마크….
마크 : 료냐….
료 : 예.
마크 : 일은 좀 익숙해 졌어?
료 : 뭐, 그럭저럭.
마크 : 그래…. 기대하고 있다. 료.
료 : 아아, 열심히 하지요. 저….
마크 : 료, 너 형제는 있니?
료 : 아뇨, 나는 이제 가족도 없어요.
마크 : 아…. 그래….

료 : 나마쿠보씨
나마쿠보 : 아아, 하즈키군 이라고 했던가?
료 : 예.
나마쿠보 : 어제, 마크씨를 도와줬다며?
료 : 도움은 무슨….
나마쿠보 : 항구에는 난폭한 사람들이 많아서 하즈키군 같은 사람이 있어주면 든든하지.
료 : 아뇨, 뭐 그렇지도 않아요.

료 : 타케우치씨
타케우치 : 하즈키군, 벌써 도시락 다 먹은거야?
료 : 예.
타케우치 : 알파 무역은 점심시간이 있어서 아주 좋아.
료 : 타케우치씨는 왜 항구에서 아르바이트를?
타케우치 : 응, 그게 말이지…. 다니던 회사가 망해버려서 말야.
료 : 그랬군요.
타케우치 : 애들도 아직 어리고 하니, 힘내지 않으면….
료 : 여의치 않군요.


▲ 마에노를 닮아있다

료 : 무라카미.
무라카미 : 오, 하즈키. 일은 어때?
료 : 아아, 그럭저럭.
무라카미 : 그래? 뭐, 레이스라는 즐거움도 있고….
료 : 그렇지.

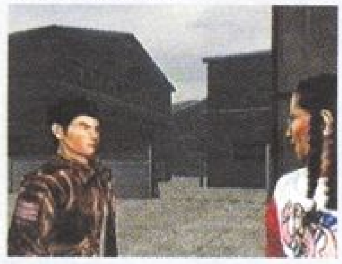

▲ 행운을 경품으로

## 호쿠호쿠 도시락

료 : 히사카씨….
히사카 : 료군.
료 : 매드 엔젤스에 대해서 뭔가 알죠?
히사카 : 매드…? 난 모르겠는데…. 그거, 먹는 거야?
료 : 아뇨, 모르는 거라면 됐어요. 그럼, 실례했어요.
히사카 : 응.

## 항구

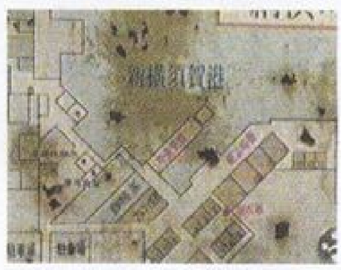
료 : 톰.
톰 : 하이, 료.
료 : 물어볼 것이 있는데, 매드 엔젤스에 관해서 알아?
톰 : 료, 그 group과 무슨 일 있었어?
료 : 아니, 그냥 좀 이유가 있어서 찾고 있어.
톰 : No~! 상관하지 않는게 좋아. very Dangerous해.



## 항구 식당 옆 6시

료 : 할아버지.
미즈키 : 오, 너로구나. 어때, 정진하고 있나?
료 : 예.
미즈키 : 좋아, 그럼, 이번에는 응용을 가르쳐 주지.
료 : 영신의 응용 말입니까?
할아 : 좀 귀찮아서 한번 밖에 안할테니까 잘 봐 두게. 이 전에 가르쳐줬을 때는, 상대의 배후로 돌아가는 것뿐이었지만, 이번에는 돌아간 후에 상대의 목에 수도를 후려 갈긴다. 무방비의 목은 예상외로 약하거든. 힘 조절에 주의해야하네. 돌아간 후에 곧바로 수도를 빼는 것이 요령일세. 잘 연습해 두면 쓸만할 걸세.
료 : 알겠습니다. 감사합니다.




▲ 녹슨 지도

## 문신점

료 : 안녕하시죠.
다카시로 : 오, 형씨로군.
료 : 매드 엔젤스라는 조직에 대해서 뭔가 아나?
다카시로 : 느닷없이 심각한 질문이군. 안됐지만, 대답할 수 없어….
료 : 조직의 일당이 당신 손님 중에 있지 않나?

다카시로 : 있을…지도 모르지. 하지만, 나는 손님의 자세한 것까지는 알려고 하지 않는 주의라서 말이야. 형씨도 조심하는 게 좋아.
료 : 뭘?
다카시로 : 젊은 시절에 잘 나가는 것도 좋지만, 주위에는 원한을 품은 적 투성이…. 같은 처지가 되지 않으려면 말이야.
료 : 당신도 잘해.
〈1128〉그다지 도움은 안된다

### 제 8창고

료 : 귀장….
귀장 : 또, 너냐….
료 : 매드 엔젤스는….
귀장 : 그 근처의 선원들에게 물어봤나?
료 : 아?
귀장 : 놈들 중 몇 명은 매드 엔젤스와 관계가 있어.
료 : 선원들이라면….
귀장 : 그 정도는 알아서 하시게나. 하지만, 조심해. 끄나풀이 있을 수도 있으니까.
료 : 아아 알았어.

### 창고

존스 : 헤이 유, 스쿨 뽀이.
료 : 너희들….
헤리 : You, 이런데서 뭐 하는 거지?
존스 : 이 포크리프트, 애들이 장난치면 데인저러스해, 위험하지.
료 : 비켜.
헤리 : 우리들 다치면, you는 짤리게 되지. 오… 좋은 택시네. 집까지 데려다 주쎄요. You got there, porter?
료 : 니 맘대로 해라.



▲ 이런 행동은 매우 위험하다

### 창고

료 : 적당히 좀 해 두지.
존스 : 조크가 아니네, 스쿨 뽀이~.
료 : 너희들, 뭐 하는 짓거리지.
존스 : Its show time.

**FREE BATTLE**

헤리 : 갓 뎀! 헤, 헬프 미.
료 : 매드 엔젤스는 어디에 있지?
헤리 : 그, 그놈들은 17번 창고 구석에 있어.
료 : 17번 창고….
헤리 : 아아 창고 뒤쪽 근처야….
료 : 정말이지?
헤리 : 못 믿겠으면, 직접 가 봐.



▲ 17번 창고다

### 항구


▲ 마크를 괴롭히고 있다

료 : 그만둬!
오카야스 : 또 너냐?
우라자키 : 오늘은 안 봐준다.

**FREE BATTLE**



우라자키 : 드, 두고보자.
료 : 괜찮아요? 마크.
마크 : 아아, 괜찮아. 이 정도는 No problem…으윽.
료 : 정신 차려요.



▲ 춤추는 것이 아니다

### 부두



료 : 마크는 동생을 찾고 있었군요.
마크 : 하나뿐인 동생인데, 료와 비슷한 나이지. 하지만 이미 매드 엔젤스의 손에 바닷속에 던져졌을지도 몰라.
아 중요한 정보를 누설하는 실수를 저질러 버린 모양이야.
료 : 그래서, 놈들에게….
마크 : 아마도…. 하지만, 내가 조사한 바로는 사라진 것은 한 사람 뿐이었어.
료 : 그럼, 아직?
마크 : 사라진 건 정보를 들은 녀석인지, 흘린 동생인지…. 그러고 보니, 료, 동생의 정보는 놈들과 차이니즈 마피아와의 거래에 관한 것 같아.
료 : 차이니즈 마피아…. 처우문인가….





### 항구 식당 옆

료 : 할아버지.
할아 : 오, 너로구나. 들었네, 매드 엔젤스의 녀석들을 뒤쫓는 것 같던데?
료 : 예.
할아 : 이런저런 사정은 있겠지만…. 자네에게 만일의 사태가 발생하면 어쩔텐가?
료 : 하지만, 저는….
할아 : 할 수 없구먼, 하즈키류에게 혹시라도 일이 생기면 꿈자리가 뒤숭숭 해질테니까, 한가지 기술을 가르쳐 주지.
료 : 이 기술은?
할아 : 잔월(殘月)이라는 기술일세. 피하면서 상대의 측면에 파고들어, 몸통 치기를 하는 거지. 수세에 몰렸을 때, 하나하나 방어하다가는 간단하게 몰리고 말지. 이럴 때를 위해서 기억해 두는 게 좋을 걸세.
료 : 감사합니다.





## 5일째




### 항구

타지마 : 하즈키! 노조미랑 같이 찍어 줄게.



료 : 괜찮은데….
타지마 : 됐으니까 자자 나란히, 찍는다. 둘 다 좀 붙어봐. 김치! 그래 그래, 찍 는다.
타지마 : 어느 쪽이 좋아? 하즈키.




료 : 이걸로 하지.
타지마 : 그럼, 그건 하즈키가 가지고, 이건 노조미에게…. 잘 간직해야 해.

료 : 왜 저래, 재?
하라사키 : 나, 캐나다로 가기로 했어.
료 : 에?
하라사키 : 이것저것 생각해 봤는데, 아무래도….
료 : 알았어. 신중히 생각해서 결정한 거라면, 그렇게 해야지.
하라사키 : 하즈키군, 무모한 짓은 하지마.
료 : 아아, 그래.
하라사키 : 나 이거 소중히 간직할게. 하즈키군도 그 사진, 소중히 간직해줘….
료 : 아아.
하라사키 : 방학하면 돌아올테니까….
료 : 알겠어.
하라사키 : 그럼, 하즈키군.
료 : 하라사키….



### 제 8창고

료 : 실례합니다.
쿠가 : 예, 무슨일입니까?
료 : 매드 엔젤스 녀석들을 찾고 있습니다만….
쿠가 : 대체 그런 녀석들을 만나서 뭐 하려고….
료 : 혹시 알고 계시면 가르쳐 주십시오.
쿠가 : 그 녀석들 밤이 되면 자주 바이크 레이스를 하더군요.
료 : 바이크레이스…. 장소는?
쿠가 : 항만 식당 쪽에서….
료 : 식당이라…. 감사합니다.



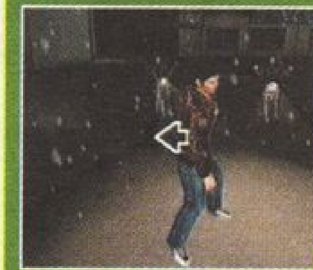
### 식당 앞

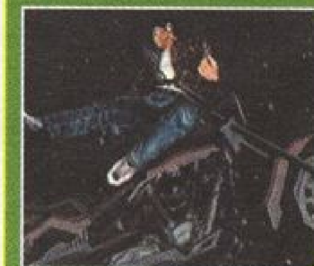
찰리 : 헤헷…. 오랜만이군.
헬멧 : 이 녀석인가, 우리 뒤를 개처럼 따라 다니고 있는게.
흑복 : 질 나쁜 들개는 빨리 쫓아 내



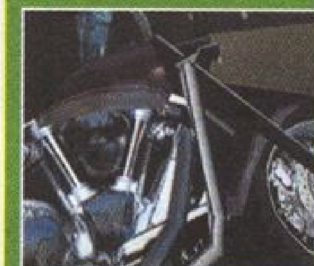
지 않으면 안되지.
찰리 : 꿰져라, 이 꼬마!
찰리 : 제법하는데, 너 쓸만하구나….
료 : 네놈….
찰리 : 하지만 유감이군….
료 : 뭐야!
찰리 : 이 항구에서 매드 엔젤스를 거역해서 살아 남은 녀석은 없었거든. 넌 바닷속에서 잠들어줘야겠어. 혼내줘라. 이 꼬마! 우물대지 마라!
료 : 덤벼.

QTE : →←A←





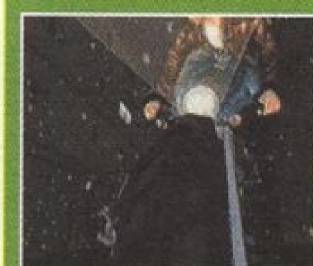
▲ 열혈물어가 생각나는 장면



▲ 바이크를 잡아타고

흑복 : 버릇없는 놈이군. 이 꼬마!

QTE : ←←A→←→←
QTE : ← or →
QTE : ← or →

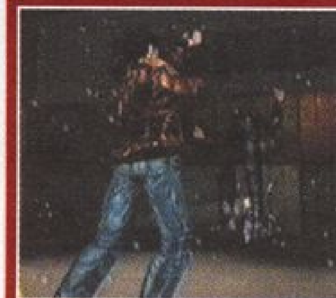


▲ 묘기도 한다

FREE BATTLE



▲ 덕킹 기술을 활용하자



▲ 낙승

료 : 매드 엔젤스와 치우문은 어떤 관계지?
찰리 : 모, 몰라.
료 : 뭐?
찰리 : 기, 기다려봐. …치우문인지 뭔지는 모르겠지만, 곧, 중국 조직의 거물이 돌아가는 모양이야.
료 : 거물?
찰리 : 아아, 그 녀석을 오키나와의 항구에 데려다 주려고 크루저를 준비시켰어.
료 : 그 녀석의 이름은?
찰리 : 몰라. 하지만, 들은 얘기로는 용의 자수가 있는 옷을 입었다고….
료 : 남제다. 놈은 아직 항구에…!
찰리 : 부…부탁이야. 내가 말했다고 하지 마. 안 그러면…

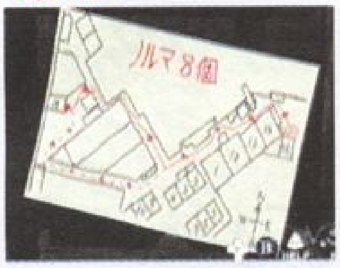



▲ 한대 때릴 기세다



▲ 꿈속에는 창룡이 나오고

## 6일째



### 점심 시간

료 : 마크.
마크 : 어, 료. 너 여자친구는 있어?
료 : 아니, 지금은 그럴 때가 아니야.
마크 : 그래도, 좋아하는 애 정도는 있겠지?
료 : 마크, 나는….
마크 : 료. 너에게 어떤 목적이 있는지는 몰라. 하지만, 애인 하나쯤 있어도 괜찮잖아?
료 : 마크….
마크 : 가끔은 데이트도 하고 그래, 료.
료 : 무슨 말인지는 알겠지만 난 소중한 사람을 끌어들이고 싶지는 않아.
마크 : 료, 너….





▲ 항구에서 번 돈을 마작에서 탕진하는 토마토 마트의 주인

### 항구

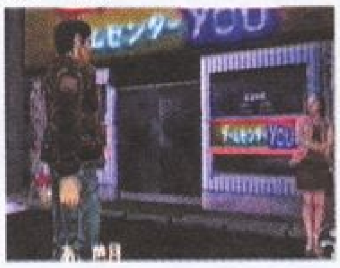
료 : 고로.
고로 : 형님!
료 : 뭐해?
고로 : 패트롤하고 있잖아요. 순찰. 항구를 악의 구렁텅이로 빠뜨리려는 무리들이 있지 않나 하고….
료 : 아주 신이 났구만.
고로 : 헤헷. 형님이야말로 일은 어때요?
료 : 뭐, 그럭저럭.
고로 : 힘 내세요.
료 : 아아, 땡큐.



▲ 순찰중이다

### 게임 센터 앞 9시 30분

타지마 : 아, 하즈키.
료 : 타지마잖아. 타지마, 무슨 일이라도 있어?
타지마 : 노조미가 좀 이상해.
료 : 이상해.
타지마 : 응, 지금 사쿠라가 공원에 있는데…. 나도 말을 못 걸겠어. 하즈키, 좀 가봐.
료 : …아아.



### 사쿠라가 공원

료 : 하라사키.
하라사키 : 하, 하즈키.
료 : 왜 그래?
하라사키 : 그냥 좀….
료 : …울고 있던 거야?
하라사키 : 아앗…, 창피한 모습을 보여버렸네.
료 : 다툰 거야? 어머니랑?
하라사키 : 응, 어머니가 이쪽에 남을 거니까 나한테 오라고 하셔.
료 : 그래?
하라사키 : 어머니에게는 여기가 친정인데다가 할머니가 걱정되셔서 직접 여기 남으신다고….
료 : 하라사키는 아버지가 있는 곳에 가고 싶지 않은 거야?
하라사키 : 그런건 아닌데, 하즈키의 곁에서 떨어지고 싶지 않은 것 뿐이야.
료 : 나는….
하라사키 : …부탁이야. …조금만, 내 곁에 있어 줘.
하라사키 : 크리스마스… 끝나버렸네.
료 : 아아….
하라사키 : 케익, 함께 먹고 싶었는데.
료 : 아아….
하라사키 : 소중한 크리스마스 이브의 추억으로 삼으려고 했었는데….
료 : 하라사키….
하라사키 : 조금만, 이대로 있어 줘.
료 : 아아….
하라사키 : …이대로 시간이 멈췄으면….



▲ 울고 있었지만



▲ 입을 닦으며 일어난다



▲ 회피





## 7일째

### 항구, 일하는 도중

고로 : 웃, 우욱, 큭, 윽.
료 : 왜그래, 고로!?
고로 : 걷고 있었는데, 갑자기 저 선원이….



▲ 하즈키가 고로를 치었다…가 아니다

토니 : 헤이, 스쿨 보이! 컴온!
료 : 네놈!
고로 : 아, 형님!
토니 : 여기까지 와봐라!
스미스 : 와?
토니 : Hahaha, 걸려들었네.
세라 : 왔구나….
료 : 너희들, 뭘 꾸미고 있지?
세라 : 몰라.




료 : 이놈들, 잘도 고로를….
토니 : 좋아하는 것도 지금 뿐이네.
료 : 뭐라고?
토니 : 조심해야 하네. 이번에는 너만이 아니네.
료 : 뭐?
토니 : You의 family나 friend가 어떻게 되도 모르네.
료 : 이놈!



▲ 료가 드디어 살인을…일 리 없다

### 항구, 일이 끝난 뒤

마크 : 료, 이상한 정보를 얻었어.
료 : 이상한 정보?
마크 : 놈들이 수근수근 얘기했는데… 용찰(龍札)이 가까이 오고 있다

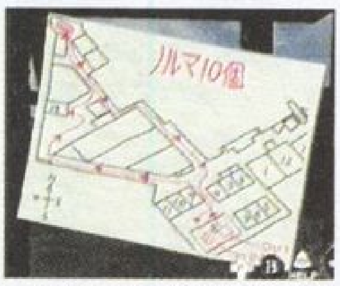
던데.
료 : 용찰!?
마크 : 아마 매드 엔젤스의 거래를 말하는 것 같더군. 녀석들 묘하게 수근거리던데.
료 : 용찰…. 거래는 언제지?




### 하라사키에게 전화

하라사키 : 네, 여보세요.
료 : 여보세요.
하라사키 : 하즈키?
료 ; 아아.
하라사키 : 그 때는 미안했어. 맘대로 말해버려서….
료 : 신경쓰지 않아도 돼.
하라사키 : 응.
료 : 하라사키, 너무 골똘히 생각하진 마.
하라사키 : 응, 고마워. 그럼 끊을게.
료 : 아아.

## 8일째




▲ 8창고 우측에 내려두고 좌측의 짐을 가지고 온다

### 창고

마크 : 오늘은 화물의 교환을 해 줘.
료 : 아아.
마크 : 우선은 여기 있는 화물을 제8창고에 옮기고, 거기에 화물을 내리고 제8창고에 있는 화물을 옮겨 줘. 18번 창고로, 장소는 알고 있겠지.
료 : 우선, 제 8창고에 화물을 옮기고, 18번 창고로 간다.
마크 : YAP, 헷갈리지 않게 조심해. 할당량은 맵에 써 있어.
료 : 알겠어요.

### 점심 시간

고로 : 형님!
료 : 아아, 마이, 고로.
고로 : 형님, 저는 이제 손을 씻기로 했어요. 정직하게 일해서, 이 녀석과 결혼하고 싶어요.
료 : 결혼이라고… 아직, 고1이잖아?
마이 : 료오빠, 몰라? 여자는 16이면 결혼 할 수 있어.
료 : 하지만, 고로랑…은.
마이 : 고로, 머리는 나빠도, 마음은 아주 착해. 하트가 느껴진다고.
료 : 하지만, 고로인데….
고로 : 헤헤헷, 그럼 형님, 오늘은 이쯤에서….

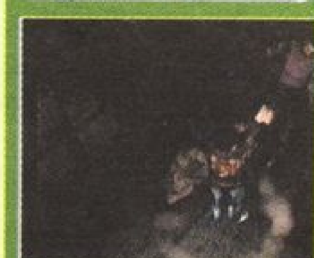



### 일하는 도중 식당 앞

료 : 물어볼게 있다. 용찰을 알고 있지?
토니 : 무, 무슨 소리지?
료 : 시치미떼지마.
토니 : 그런거 몰라.
료 : 앗, 어이, 기다려!



QTE : ← B B
토니 : 헤이, 밥, 헬프
QTE : ← or →



▲ 차 좌측이나 우측으로
밥 : I'll take care of him.

QTE : 좌 A
QTE : ← or →



▲ 차 좌측이나 우측으로
←QTE : ← ← →
토니 : 헤이, 베드로.
베드로 : You got a trouble?
QTE : → → ← →
←QTE : → A ← → →

스미스 : 헤, 헬프!
료 : 용찰은 언제지?
스미스 : 모, 몰라.
료 : 팔을 분질러줄까?
스미스 : STOP! 거짓말 아냐! 매드 엔젤스의 보스밖에 모르네.
료 : 보스는 누구지?
스미스 : 테, 테리.
료 : 테리….
스미스 : 내가 말했다고 말하지 마. 안그러면 난 죽게 돼. Please!
료 : 그 녀석은 어딨지?
스미스 : 테리는 치밀해! 있는 곳은 알 수가 없어!




▲ 으슥한 곳

### 알파 무역 사무소

야다 : 수고했네. 자.
료 : 감사합니다.
야다 : 아, 잠깐….
료 : 예?
야다 : 아까, 자네에게 손님이 왔었네.
료 : 손님?
야다 : 아아, 신사복을 입은 젊은 남자였네. 자네한테 이걸 전해달라고.
료 : 예.
료 : 『매드 엔젤스가 널 노리고 있으니 주의해라…』고. 귀장인가… 그래, 진대인이라면 용찰에 대해서 뭔가 알지도….

### 제 8창고

귀장 : 하즈키!
료 : 진대인, 용찰의 날에 남제는 오는 겁니까?
귀장 : 어째서 네가 용찰을….
료 : 매드 엔젤스를 추궁해서 알아냈다. 그런데, 남제는 오는건가?
진대인 : 남제는 용찰과는 관계없네.
귀장 : 놈들과 거래하는건 치우문의 하부조직이야.
료 : 하지만, 테리 녀석들은 남제를 오키나와의 항구에 보낼 준비를 하고 있던데….
진대인 : 놈은 대간부인 남제를 안내해서, 치우문과 유리하게 거래할 작정일세.
료 : 당신들이 용찰을 저지하려고 하는 것을 테리들은 이미 파악하고 있어요.
진대인 : 우리들이 취급하는 것은 주로 고가의 그림, 골동품이나 보석류지만… 테리 녀석들은 마약에 손을 대고 있지. 이번 대규모의 물건은 그것일세.
귀장 : 놈들을 설치게 두면, 우리들의 시장은 괴멸한다.
진대인 : 우리들의 루트를 빼앗기면, 중국에 있는 동료들도 곤란해지지.
귀장 : 자, 이제 알았을 테니 말려들기 전에 돌아가!
료 : 그렇게는 안되지!.
진대인 : 자네 같은 젊은이가 감당할 수 있는 일이 아니네.
료 : 용찰이 있는 날을 가르쳐 주십시오.
진대인 : 그건 말해 줄 수 없네. 하지만, 때를 기다리게. 나의 충고에 따른다면 나쁘게는 하지 않겠네.
귀장 : 아버지!
진대인 : 그래도, 주원달이 부탁한다고 편지를 보냈던 남자의 아들이다…. 오늘은 이대로 돌아가게나.
료 : 알겠습니다. 일단 돌아가지요.
진대인 : 자네가 무모하게 목숨을 버리는 것은 자네의 아버지도 바라고 있지 않을 걸세….

# 노조미를 구하러

### 료의 방

료 : 잠깐 밖에 나가서 바람 좀 쐬고 올까….

### 현관

이네 : 료 도련님, 하라사키 아가씨와 같이 계셨습니까?

료 : 아뇨, 하라사키에게 무슨 일이라도 있나요?

이네 : 아니요, 아이다씨에게 전화가 왔었는데요, 노조미 아가씨가 아직, 돌아오지 않았다고….

료 : 뭐라고요.

이네 : 『료 도련님을 만나러 간다』고 말해두고 나갔다는 데요, 연락이 안 된다고 몇번 이나 전화가 왔었습니다.

### 전화가 온다.

료 : 예 하즈키입니다.

차이 : 쿠케헷, 테리가 기다리고 있다.

료 : 뭐? 누구야 넌!

차이 : 너, 17번 창고 뒤로, 와라.

하라사키 : 오면 안돼! 하즈키!

료 : 하라사키!

차이 : 너 안온다, 그녀 운다, 쿠케헷!

료 : 하라사키를 건드리지 마!

차이 : 4시간 동안만 기다려 주지…. 17번 창고 뒤다! 케케케케…!




료 : 이네 아주머니! 잠깐 나갔다 오겠습니다.

이네 : 료 도련님….

료 : 3시에는 도부이타를 나서지 않으면 도착하기 어렵겠는걸….

### 버스 정류장

료 : 버스는 이제 다니지 않는걸…. 뭔가 다른 방법을 생각하지 않으면….




### 바이크 샵

료 : 죄송합니다! 아저씨! 접니다! 료입니다!

오노 : 누구야? 이런 시간에, 오오, 료냐, 왜 그래?

료 : 죄송합니다. 바이크 좀 빌려주세요.

오노 : 나의 하레이는 고물이 되어버려서 지금 수리중이야.

료 : 다른 바이크는요?

오노 : 다른 것도 멀쩡한게 없어서…. 그래! 나오유키에게 한번 가봐. 그 녀석 것은 고친지 얼마 안됐으니까.

료 : 이토우라…. 알겠습니다.



### 나오유키의 집

나오유키 모 : 예 누구십니까?

료 : 하즈키입니다.

모 : 어머, 료, 잠깐 기다려봐라.

나오유키 : 어이, 무슨 일이야? 료.

료 : 좀, 부탁이 있는데.

나오유키 : 그래, 어서 들어와.

료 : 아니 급해서, 나오유키, 바이크 좀 빌려주겠어?

나오유키 : 바이크? 어 그래, 여기 받아.

료 : 미안해.

나오유키 : 너무 밟지는 마.

료 : 알겠어, 그럼.





▲ 분명히 헬멧을 썼다

### BIKE RACE




▲ 이런 급커브는 120정도의 속도로




▲ 이 터널을 지나면 바로 S자 코스 뒤에 골이다



▲ 코 코마네지

### 항구

요네다 : 흐흥, 니가 오늘의 사냥감이냐?

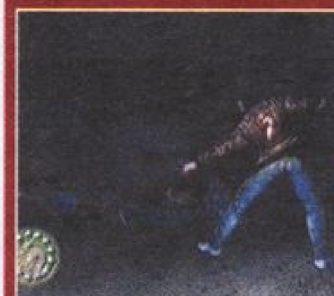
료 : 뭐라고?

요네다 : 항구의 제왕은 쥐를 싫어해서 말이야!

호테이 : 끈질기게 달라붙는 시궁창 쥐 말이다.

요네다 : 그냥 갈 수 있다고 생각했냐?

**FREE BATTLE**



▲ 매드 엔젤스와의 격돌

료 : 음?

오카야스 : 하하핫, 왔구나 꼬마야.

료 : 하라사키는 어디냐!

오카야스 : 서두를 것 없다. 그 전에 우리들과 놀아주셔야지!



**FREE BATTLE**

나가타 : 덤벼 보시지!
테리 : 거기까지다!
나가타 : 좀 더 놀게 해주세요, 테리 씨!
테리 : 더 놀고 싶다고? 어이, 네가 좀 놀아줘라.
나가타 : 아, 아니요, 잘못했습니다.
하라사키 : 하, 하즈키.
료 : …하라사키, 괜찮아?
하라사키 : 응, 미안해, 나 때문에.
료 : 아니야, 원인은 나에게 있는걸.
테리 : 그래, 원인은 너다.
료 : 네가 테리냐?
테리 : 하하하핫! 위풍 당당한 꼬마로구나. 꽤나 우리 애들을 혼내준 모양이더군. 자네 같은 자를 그냥 뒀다가는 본보기가 되지 않지. 어떤 쥐새끼가 용촬을 염탐하는가 했더니만, 꽤나 담력있는 놈이 아닌가.
료 : …하라사키는 대리고 돌아가겠다.
테리 : 좋지. 하지만…. 그냥은 안되지.
료 : 뭐라고?
테리 : 교환 조건이 하나 있다. 진의 아들 녀석의 다리를 다시는 쓸 수 없게 해주는 거다.
료 : 귀장을?
테리 : 호오, 알고 있는 모양이군.
료 : 왜 그 녀석을?
테리 : 방해되기 때문이지.
료 : 방해…?
테리 : 진의 일파가 있는 한, 우리들은 항구의 홍콩 루트를 완전히 손에 넣을 수 없지. …알겠나.
료 : 좋아.
하라사키 : 그만둬, 하즈키!
료 : 단, 이쪽에도 조건이 하나 더 있다.
테리 : 호오, 아가씨를 대리고 돌아가는 것만으로는 불만인가보지?
료 : 남제를 만나게 해줘.
파모 : 잠꼬대 하고있군!
몰라 : 이 녀석 머리에 나사가 좀 풀렸군?
료 : 어때? 너희들이 남제의 안내를 하고 있다는 것은 알고 있다.
테리 : 흠, 보통 녀석이 아닌 것 같군, 자네.
료 : 남제를 만나게 해줘! 그렇다면 받아들이기로 하지.
하라사키 : 하즈키.
테리 : 좋지, 단, 귀장을 쓰러뜨린 후의 이야기다.
료 : 잊지 마라!
테리 : 난, 저기 있는 조무라기들과 다르지 요코스카의 테리는 한번 뱉은 말은 반드시 지키지.
료 : 그럼 돌아간다.
테리 : 좋으실대로.
료 : 가자.
차이 : 쿠케헷, 카하핫.

하라사키 : 미안해, 이렇게….
료 : 이제 괜찮아, 알고 있어.

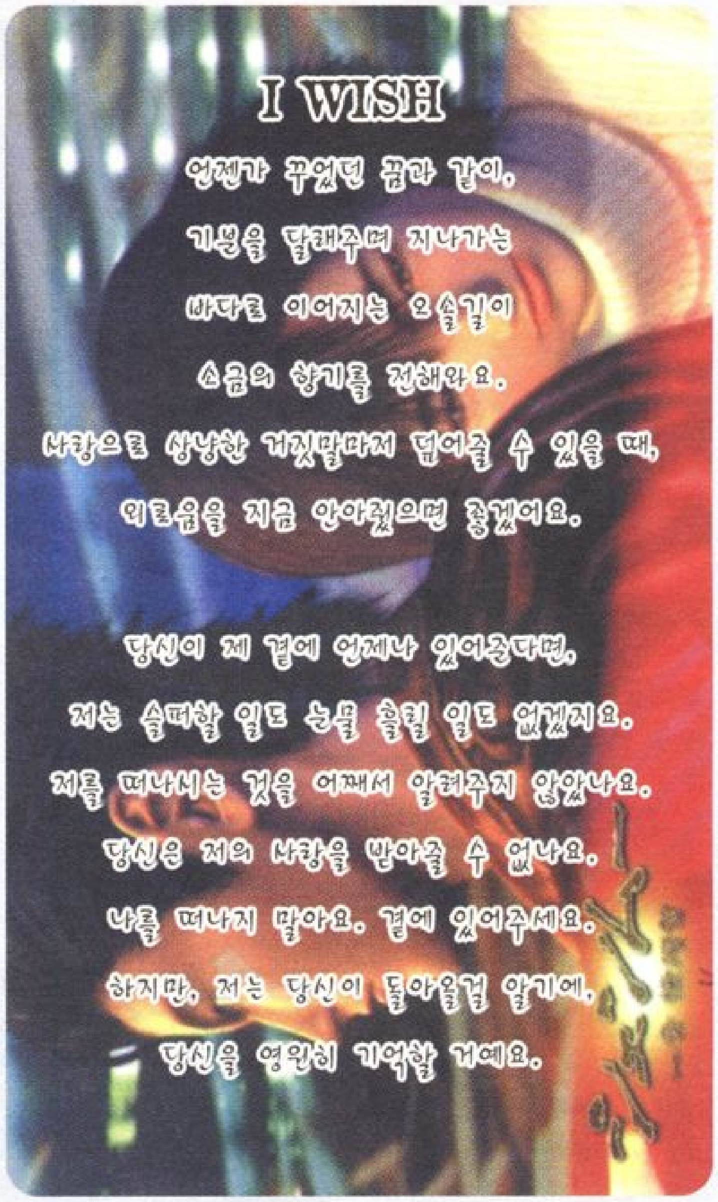




▲ 척보기에 위인은 아니다




▲ 헬멧은 어디가고

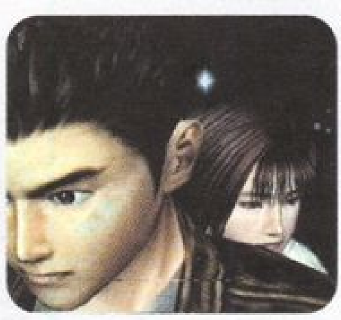

















## 좋은 친구 톰

### 도장





▲ 이와오의 검술 수련 회상

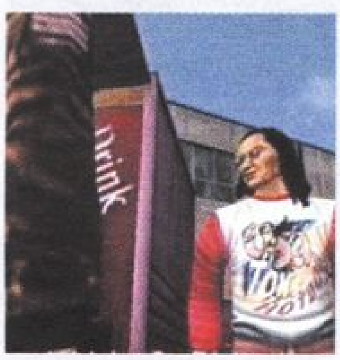
### 톰의 핫도그 차

료 : 톰.

톰 : Hi, 료. 오늘도 항구에서 열심히 일 하는 것이 내?

료 : 아아.

톰 : 무슨 일이야? 기운이 없다 내?



료 : 아냐. 그런 거 아니야.

톰 : OK. 가끔은 톰이 점심 대접 할 테니까 가게로 와.

### 알파 무역 사무소

야다 : 자네. 거기 좀 앉아보게나.

료 : 예.

야다 : 안됐지만, 일을 그만 둬야 겠는걸?

료 : 저, 해고입니까.

야다 : 음, 그렇게 됐네.

료 : …예.

야다 : 자네가 여기 온 뒤부터, 시끄러운 일이 생겨서, 뭐, 자네만 나쁜 건 아니겠지만.

료 : 예….

야다 : 우리 회사까지 끌어들이게 되면 곤란하니까, 알겠지?

료 : 예 알겠습니다. 신세 많이 졌습니다.



▲ 한마디로 짤렸다

### 호쿠호쿠 도시락

료 : 히사카씨.

히사카 : 어서와요 료군.

료 : 지금 바쁘세요?

히사카 : 응 조금. 아 맞아, 료군.

료 : 예?

히사카 : 톰씨에게 무슨 말 듣지 못했어?

료 : 톰에게서요? 아니 별로….

히사카 : 그래? 그럼 다행이지만….

료 : 그럼 실례합니다.

히사카 : 기다려봐, 료. 얘기좀 들어봐.

료 : 톰에게 무슨 일이 있습니까?

히사카 : 음, 요즘 조금 기운이 없어 보여서, 무슨 일이 있나 하고 걱정이 되서. 하지만 료에게 아무 말이 없었다는 걸 보니 안심이야.

료 : 예에.

히사카 : 미안해 료군. 이상한 예기 해서.

료 : 아뇨.

### 톰의 핫도그 차, 항구

톰 : 헤이, 료!

료 : 톰….

톰 : 추우니까, 커피라도 마실래?

료 : 지금은 별로. 그런 기분이 아니야.

톰 : 헤이 료! Look!

료 : 톰, 그 기술은…?

톰 : My friend에게 배운 토네이도(龍巻)킥이 내. You에게도 가르쳐 줄까?






▲ 한 손가락을 돌린다

료 : 아아. 부탁해.

톰 : OK. You lucky 내. 컴온! 뮤직, 스타트!

톰 : 우선, 스텝을 가르쳐 줄테니까, 잘 봐둬야 한다 내. 앞으로 스텝 스텝…. 그 다음에 킥이다 내. Very 간단하다 내. 우선 스텝부터 try 내. 톰 쪽으로 2 스텝 하는 것 내. OK?

톰 : OK. 나이스 스텝. 다음은 2 스텝 째에서 킥이네! 자, 료도 해보는 것이네!

톰 : OK, 베리 Good! 처음 치고는 잘 했네! 역시 료!

료 : 고마워 톰.

톰 : No- no- no. 이제부터가 진짜다 내.




료 : 예?

톰 : 앞으로 2스텝 하고, first kick, and second kick. 이것이 진정한 토네이도 킥이네!




▲ 병을 던져서




▲ 킥




▲ 두 손가락을 돌린다

톰 : 휴! Perfect! 료는 good sense 네!

료 : 고마워 톰.

톰 : 토네이도 킥은 very powerful 하네! 잔뜩 둘러 싸여도 이 킥이면 모두 KO네.

톰 : 좋아. 잘 마스터 했네.

료 : 톰이 잘 가르쳐 준 덕분이야. 고마워.

토네이도 킥 : →→KK

료 : 왜그래…?

톰 : 음, 지금까지 말 하지 않았네, 료, sorry.

료 : 무슨 소리야? 톰.

톰 : 내일, America로 돌아 가네.

료 : 그런… 갑자기….

톰 : 갑자기가 아니요. Long time thinking 네.

료 : 톰.

톰 : 료, You는 무엇 때문에 여행을 하는 거지?

료 : 아, 나는….

톰 : 분명히 료의 father와 관계가 있지.

료 : 아아….

톰 : 역시네. 톰은 고향에 go back. 료는 이제부터 여행이네. 누구도 stop할 수 없어.

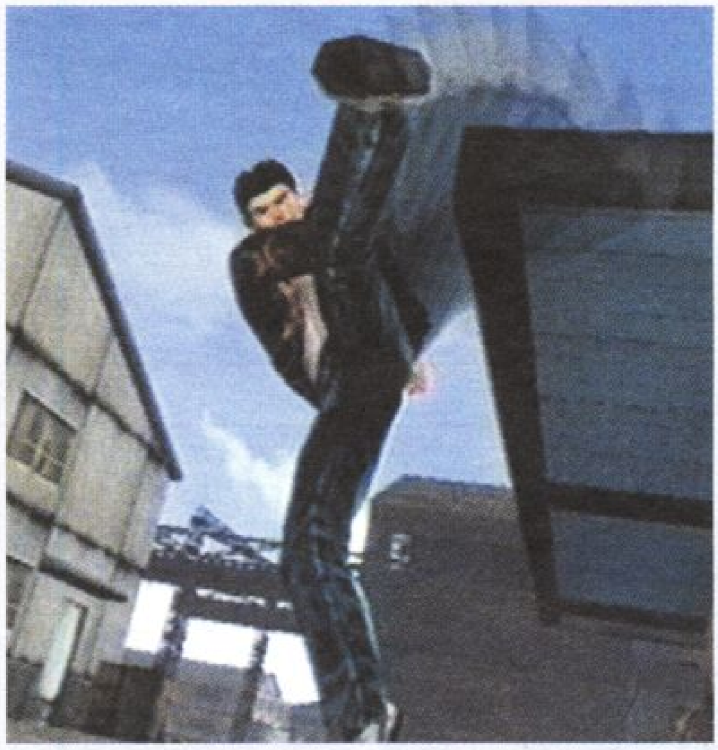
료 : 톰.

톰 : 떨어져 있어도 you는 my best friend요. 료.

료 : 나도 그래.

톰 : 오늘이 톰의 마지막 핫도그. Very delicious요.

료 : 아, 먹을게.








## 메드 엔젤스와의 격돌

✣ 10시

료 : 왔다.

나가타 : 정말로 오다니, 배짱한번 좋군 이쪽이다. 따라와라. 여기서 기다려라.

료 : 귀장은 이리로 오는거냐?

나가타 : 일이 끝난 후 녀석은 반드시 여기를 지난다.

료 : 왔나.

나가타 : 그럼 난 이쯤에서….

귀장 : 뭐야, 하즈키?

료 : 귀장, 나와 싸워줘야겠다.

귀장 : 뭐라고? 무슨소릴 하는거야 너.

료 : 간다!

귀장 : 뭐?

료 : 귀장, 일부러 져다오.

귀장 : 뭐라고?

료 : 널 쓰러뜨리면 난 남제와 만날 수 있어.

귀장 : 테리 같은 하발을 믿고있는 거냐?




귀장 : 너야말로 슬슬 지는 쪽이 몸에 좋아.

료 : 네 얘기겠지?

귀장 : 다치기 전에 어서 쓰러지시지.

료 : 그런 차기로 날 쓰러뜨릴 수 있을 것 같아?

귀장 : 너야말로, 그런걸 차기라고 하는 거냐.

료 : 정말 해보자는 거냐?

귀장 : 너야말로.

료 : 승부다!

귀장 : 바라던 바다.



▲ 둘은 타오르고 있다

귀장 : 간다 하즈키!

료 : 아아, 와라!



▲ 다리를 잡는다




▲ 섬머솔트

료 : 조금은 할 줄 아는군.

귀장 : 흥 너야말로.





▲ 청춘 드라마에서 자주 보던 장면이다

**QTE : →**

테리 : 모자라는 놈들이군. 영원히 잠들게 해주마.



▲ 삽으로 내리친다

료 : 귀장!

귀장 : 이럴거라고 생각했지.

료 : 어이, 움직일 수 있어?

귀장 : 어, 승부는 다음에 내지.

료 : 그래야겠군.

**FREE BATTLE**



▲ 귀장과 함께 싸운다



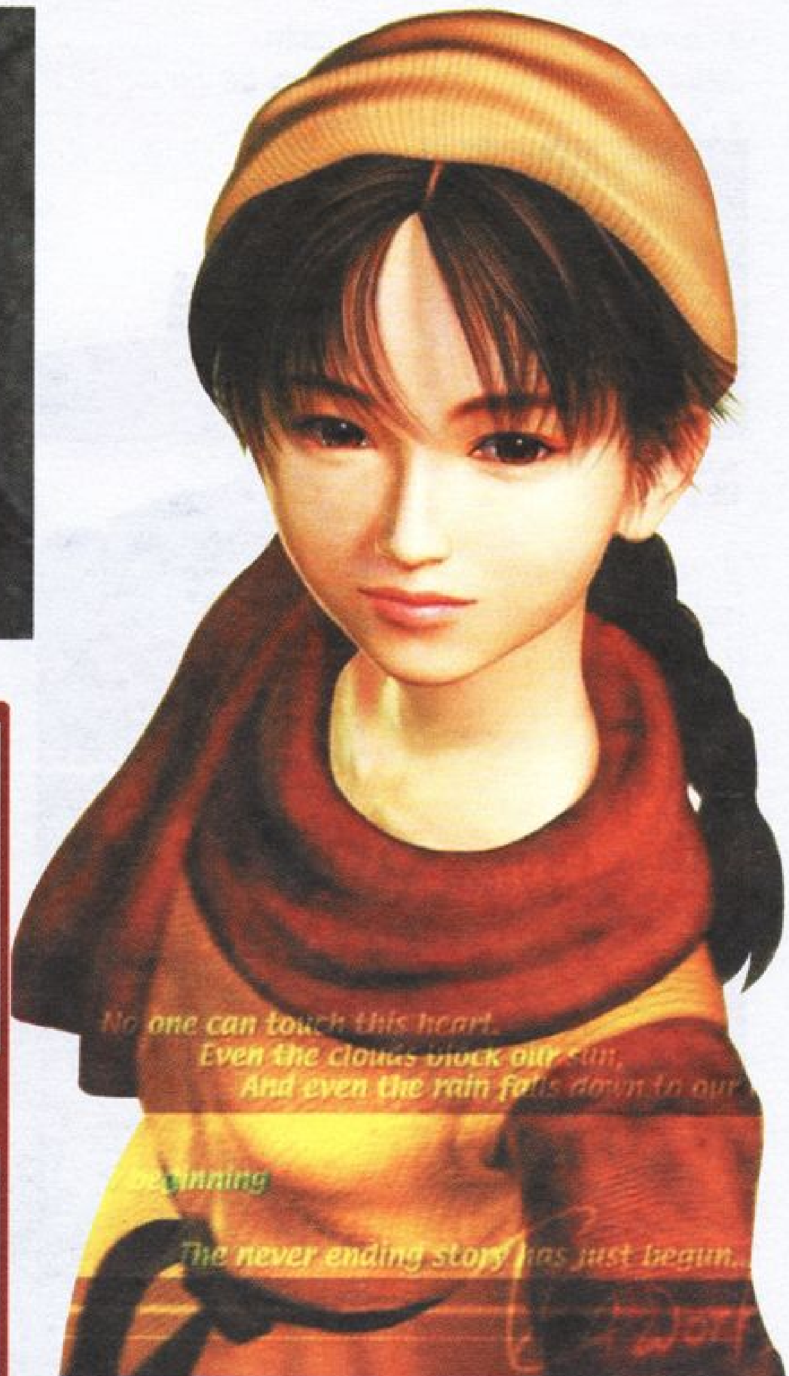
▲ 보스 1 무릎으로 치고 주먹으로 내리찍는 잡기가 특징



▲ 보스 2 몽둥이로 리치가 길기 때문에 공격을 흘리고 리치가 긴 기술로 반격. 이문정주가 좋다



▲ 보스 3 거대한 몸으로 찍기와 드롭킥을 주로 사용한다. 한번 흘린 뒤 이어지는 드롭킥을 주의. 잡기는 코브라 트위스트와 브레인 버스터를 사용한다




료 : 더러운 자식, 테리.

귀장 : 네녀석, 절대 용서하지 않겠다.

테리 : 흣, 그렇게나 내가 좋다면, 지옥으로 초대해주지.

료 : 기다려.

귀장 : 너랑 같이 있으면 편할 날이 없다니까.

료 : 잔소리라면 나중에 듣도록 하지.

귀장 : 그래. 당하지나 말도록.

료 : 그 쪽이야말로.

귀장 : 아직 미숙하군 녀석.

료 : 꽤 하는군.

귀장 : 그것이 하즈키류인가.

료 : 벌써 지쳤나?

귀장 : 뭐라고!

료 : 내가 전부 상대해줄까?

귀장 : 얌전히 좀 계시지.

료 : 어이 괜찮아?

귀장 : 시끄러.

귀장 : 하즈키, 물러서 있어. 이놈은 내가 혼내주지.

테리 : 이자식, 얕보지 마라.

**QTE : A**



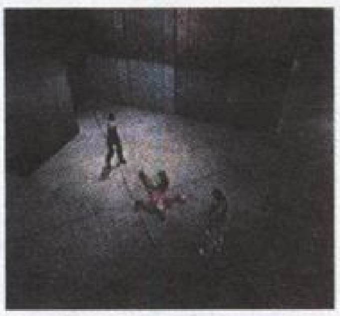
▲ 몽둥이를 잡자

료 : 보기 흉하군. 테리, 마지막은 좀 정당하게 해 보시지.
료 : 왼쪽이다!



▲ 테리는 모래를 뿌리고, 귀장은 소리만으로 공격을 막는다

료 : 어이! 남제는 어디있지!
테리 : …네놈도 버릇없는 놈이구나….
료 : 대답 해!
테리 : 그런 기분 나쁜 자리면 배까지 안내해 줬지.
료 : 뭐라고!
테리 : …안됐군. 그렇게 만나고 싶거든 헤엄 쳐서 가시지.





▲ 결국 한방 더 먹는다

### 항구

료 : 결국, 남제를 만나지 못했군.
귀장 : 뒤를 ◎을 생각이냐.
료 : 이대로 포기하고 가만히 있을 순 없지만…. 어떻게…그런….
귀장 : 아버지에게 말 해두겠다. 너에게 힘을 빌려주도록 아버지께 부탁해 보겠다.
료 : 귀장….
귀장 : 나중에 연락하고 오도록. 알겠지.
료 : 귀장.
귀장 : 뭐냐.

료 : 고마워.
귀장 : 바보 같은 소리. 그건 내가 할 대사지.









▲ 명대사를 꽤 많이 외우고 다닌다

## 홍콩으로

### 료의 집

후쿠 : 료, 부디, 이것을! 이네 아주머니와 제가 조금이지만 모아봤습니다….
료 : 후쿠씨.
후쿠 : 살아서…. 반드시 돌아와주세요.

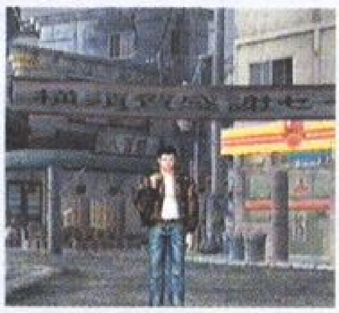




Dreamcast
POWER 공략왕!


▲ 기도하는 이네 아주머니


▲ 정든 곳을 떠난다



### 항구

귀장 : 너의 그 바보짓에는 정말 질려 버렸다.
료 : 홍콩행 준비, 정말 감사합니다.
진대인 : 덕분에 용할을 막을 수 있었다. 이것은 작은 답례로 해두게.
료 : 정말 감사드립니다.
귀장 : 넌, 막 나가는 녀석이라 걱정이 많다. 내가 따라가주지.
료 : 무슨 소리지?
진대인 : 혼자서 보낼 수는 없는 일이네. 그리고 남제의 움직임은 우리도 알아둘 필요가 있네.
귀장 : 그렇다는 것이지.
진대인 : 나의 연청권(燕青拳)이 여행에 도움이 될걸세.
료 : 예?







진대인 : 송(宋)나라 때부터 하북성(河北省)에 전해 내려오는 비권(秘拳), 연청권…. 그 오의(奥義) 연선파유(燕旋擺柳)를 자네에게 가르쳐주지. …귀장!
귀장 : 예.
진대인 : 이것은 상대의 기술을 이용해 던지는 기술이다. 우선, 형을 설명하지. 잘 봐두게나. 상대의 공격을 받아 흘리는 것과 같이, 일보 뒤로 물러서, 동시에 팔에 힘을 넣어 상대의 중심을 무너뜨려 즉시 발을 차서 던진다. 실전이라면 여기에서 찌르기를 넣는 것이지. 던지기만으로는 결정타가 되지 못하니까 말일세. 우선 몸의 움직임 먼저 해보게. 일보만 뒤로 중심을 옮기는 걸세.

진대인 : 좋아, 몸의 움직임은 그거면 좋다. 다음은 물러섬과 동시에 상대의 중심을 무너뜨리는 것. 자 잘해보게나.

진대인 : 좋아 그런 느낌이다. 다음은 상대의 발을 차서 넘어뜨리는 것일세.



진대인 : 좋아. 잘 되었군. 하지만, 연선파류는 상대의 공격을 받아냈을 때야 말로 진정으로 익혔다고 할 수 있다네. 귀장, 상대해봐라.
귀장 : 예에.
진대인 : 단기간에 익히기 위해서는 실전이 필요한 법이다. 너는 제대로 찌르기를 하는 거다.
귀장 : 알겠습니다.



진대인 : 시작!
진대인 : 좋아. 훌륭하다. 자네는 생각보다 좋은 재능을 가지고 있네.
료 : 아닙니다. 두분의 지도 덕분입니다.
진대인 : 이 연선파륜은 상대의 공격을 읽었을 때야말로 진가를 발휘하네. 아직 그 타이밍을 못 잡겠다면 좀 더 연습해보겠나.
료 : 예. 이제 됐다고 생각합니다.
진대인 : 지금의 내가 할 수 있는 일은 여기까지다.
료 : 이 은혜 잊지 않겠습니다.
진대인 : 갈텐가.
료 : 예.

귀장 : 위험해! 으악.
료 : 귀장!


▲ 차이가 철근을 떨어뜨리고


▲ 귀장은 다리를 다친다

차이 : 쿠헷! 너 홍콩 못가. Because, 나한테 질테니까.



료 : 왜 네가 여기 있는 거지!? 남제는 어떻게 된거나!
차이 : 케케켓… 남제님… 이미 바다에… 홍콩행 배에.
료 : 홍콩… 남제는 홍콩에….

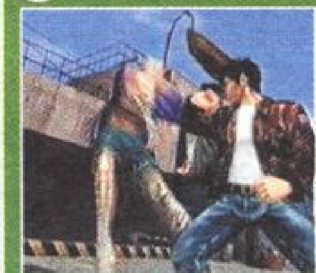




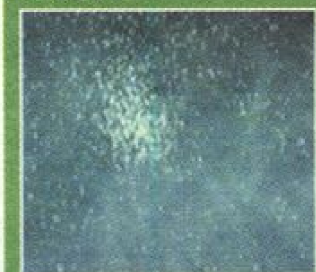
▲ 배로 향하는 남제



QTE : ↓AAB



▲ 이문정주



료 : 귀장!

진대인 : 이래서는 여행은 할 수 없겠군.

료 : 나 때문에….

귀장 : 신경…쓰지 마라…. 이런 부상 따위 금방 나아줄테니, 먼저 가 있어라….

료 : 귀장….

진대인 : 내 아들은 걱정 말게. 주원달이 살고 있는 곳은 지금 알 수 없네. 하지만 대신, 믿을 수 있는 사람을 소개해 주지. 도이소(桃李少). 홍콩의 노사중 한 사람이지. 주소는 여기에 들어있네.



▲ 홍콩 행 배에 오르는 하즈키

료 : 감사합니다.

## 신사 회상 신

료 : 하라사키.

하라사키 : 하 하즈키.

료 : 놀랐어?

하라사키 : 아니, 괜찮아. 하지만 다른 의미로 놀랐어.

료 : 다른 의미?

하라사키 : 그러니까, 하즈키의 일을 기도하고 있었더니 하즈키가 갑자기 나와서.

료 : 내 일을…?

하라사키 : 홍콩에 간다고 했지? 하즈키.

료 : 어떻게 그걸….

하라사키 : 후쿠하라씨를 졸라서 알아냈어. 요즘 하즈키가 좀 변한 것 같아서.

료 : 그랬었나.

하라사키 : 하즈키의 성격을 알고있으니까, 난 아무말도 안할거야. 하지만, 이것만은 가져가줘. "어떤 일이 있어도 하즈키를 지켜주세요"라고 열심히 기도하고 있을테니까.

료 : 하라사키….

하라사키 : 다행이야. 하즈키에게 전해줄 수 있어서. 캐나다에 돌아갈 준비를 해야되니까. 요즘 정말 바빠.

료 : 그래. 하라사키는 곧 캐나다에 가는구나….

하라사키 : 자, 나 돌아갈게.

료 : 그래. 조심해서 돌아가.

하라사키 : 응. 둘다 여행을 떠나는 건가…. 좀 더 시간이 있었으면 좋았을텐데….





▲ 기도하는 노조미





▲ 깜짝



▲ 부적을 준다

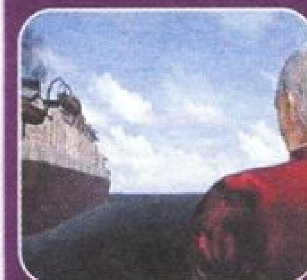


▲ 또 올며 돌아가는 노조미

ENDING

















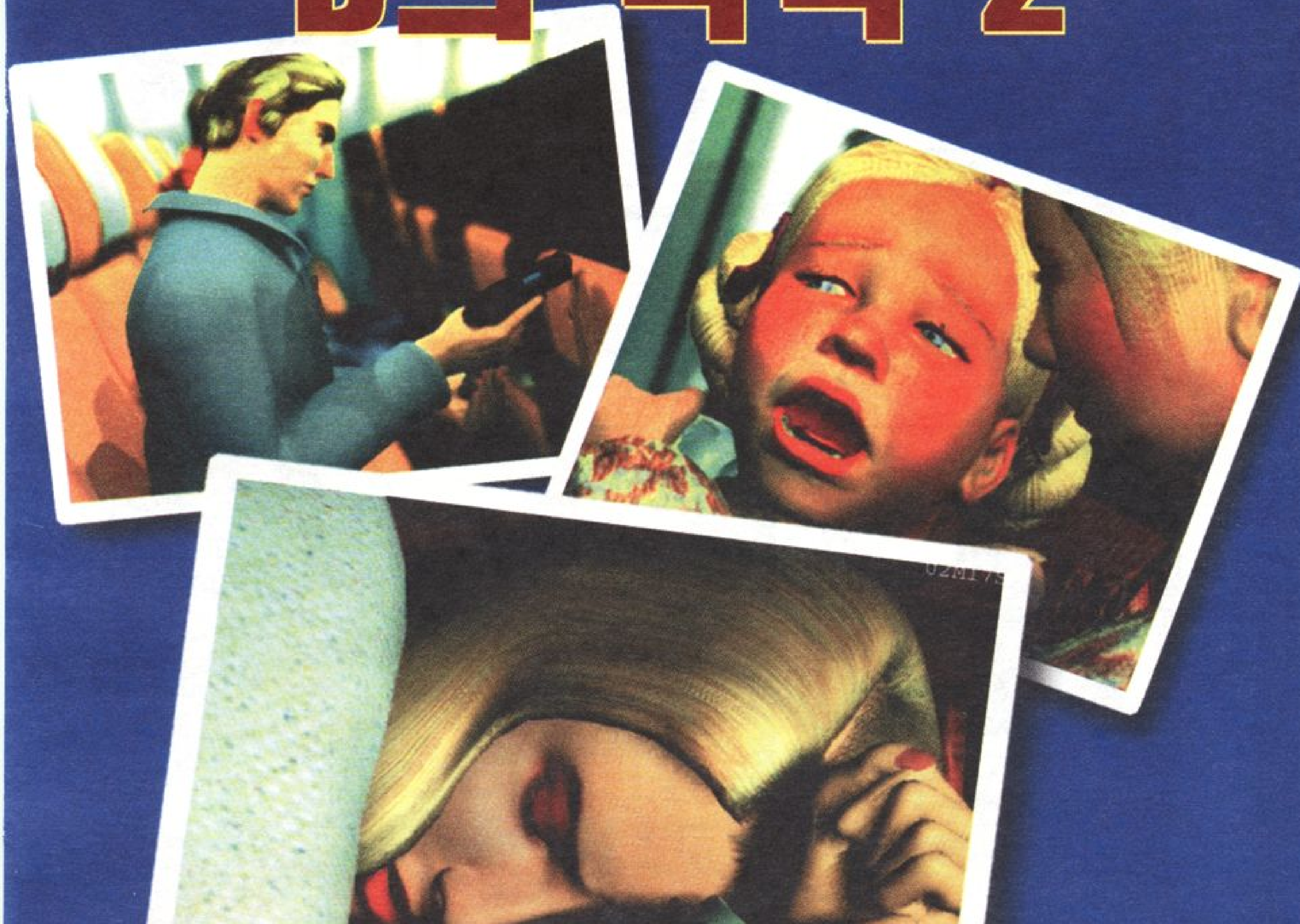
▲ 센무 친구 여러분 다음 이 시간에 또 만나요

· 공략 필자 : 원고마스터 K
· 공략 필자 : HASUMJ

●장르:액션ADV ●제작사:WARP ●발매일:12월 23일 ●발매가:6,800엔

Dirty & Dangerous라 D2입니까?

# D의 식탁 2



D2
Dの食卓2

| | |
|---|---|
| 그래픽 | ★★★ |
| 조작감 | ★ |
| 스토리 | ★★★ |
| 사운드 | ★★★★ |
| 소장가치 | ★ |

1995년 2월, WARP에서 3DO용 걸작 소프트를 발표했는데, 바로 『D의 식탁』이다. 이후 D의 식탁은 새턴, PS, PC등으로 이식되며 최고의 인기를 구가했다. 그리고 만5년만에 그 속편이 세상에 그 모습을 드러냈으니, 드림캐스트 전용 소프트 『D의 식탁 2』. 스스로 최고의 장인이라 자부하는 이이노 겐지는 과연 우리를 실망시키지 않을 수 있을 것인가?

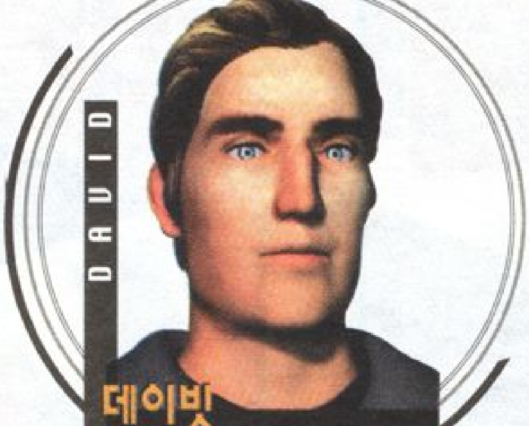
공략 ··· 소년 X

# 등장 캐릭터




## 로라

게임의 주인공. 그녀의 어머니가 준 콤팩트에 비친 영상이 그녀와 데이빗을 구한다. 추락사고 직후 8일간의 기억이 없이, 눈 위에서 제니와 함께 발견된다.




## 데이빗

사고 전에 로라의 콤팩트를 주워준 남자. 하이재커와 총격전을 벌이고, 로라를 폭발로부터 구해낸다. 과연 기억이 지워진 8일간, 로라와 그 사이에는 어떤 일이 있었던 것일까?




## 킴벌리

가장 처음 동료가 되는 캐릭터. 어렸을 때 어머니가 남자들에게 매일 폭행 당하는 것을 보아 온 터라 남성 혐오증이 있다. 가장 비밀이 많은 캐릭터로, 의문이 남는 많은 사건들과 관계되어 있다.




## 파커

건장한 흑인 남성으로, CETI (외계 생명에 관해 연구하는 기관)의 연구원이다. 킴벌리에게 마음을 내어주고 심하게 마음고생을 하는데, 그 최후는 결국….




## 제니

로라와 같은 비행기를 타고 있던 여자아이. 엄마와 함께 할아버지에게 가던 길이었지만, 사고로 엄마는 죽고 할아버지는 괴물로 변한다. 귀엽지는 않지만 가엾은 아이.




## 노렉스

어떤 이유에서인지 파괴신 섀도우와 동화하려는 마술사. 쭈글쭈글 볼품없다. 린다라는 마약으로 래리와 클리프를 조종해서 비행기를 하이잭한 장본인이다.




## 래리

로라가 탄 비행기를 하이잭한 범인. 추락이후 몬스터가 되어 로라가 있던 산장에 침입, 파커에게 혼나고 쫓겨난다. 후에 인간의 모습을 찾지만, 로라의 앞에서 다시 변태하여 로라의 앞에 무릎꿇는다.




## 클리프

또 한 명의 하이잭 범인. 정신적으로 뭔가 하나 빠진 듯한 친구다. 추락 사고에서 어떻게 목숨을 건진 듯한데, 게임 초반에 작은 석조건물에서 누군가에게 살해당한다.



## 기본 조작

**■필드 이동**
방향키 및 아날로그 방향키 위로 전진, 좌 · 우로 우회전, 아래로 후진한다. Y버튼을 누르면 시점이 로라의 시점으로 바뀌어 둘러보기가 가능하다. 또, L트리거로 인벤토리 메뉴, R트리거로 무기교환 메뉴를 부를 수 있다.

**■실내 탐색**
방향키 및 아날로그 방향키로 전 · 후진과 방향전환을 한다. 특정 장소의 조사 및 아이템의 습득, 장치의 작동은 A버튼, 작동 취소는 B버튼이다.

**■전투**
방향키와 아날로그 방향키로 타겟을 움직이며 A버튼으로 공격한다. 화면에 시점 전환 사인이 뜨면 X버튼과 B버튼으로 각각 좌 · 우로 시점을 전환할 수 있다. L · R트리거로 인벤토리 및 무기교환 메뉴를 부를 수 있다.

**■스노모빌 탑승**
아날로그 방향키로 좌 · 우회전, L · R트리거가 각각 브레이크와 엑셀레이터다. 타고 내리는 것은 A버튼.

## 사냥

게임 진행 도중의 지루함을 덜어줄 수 있는 사냥. 필드에서 만나는 야생동물을 사냥하여 고기를 얻을 수 있다. 필드에서 아이템 윈도우를 열어 라이플을 사용하면 사냥모드로 전환되며, L · R트리거로 줌 인 · 아웃, A버튼으로 라이플을 발사한다. 사냥에 성공하면 고기를 얻는데, 고기는 아이템 윈도우의 파이어박스를 사용하여 구워먹을 수 있다(1근당 HP가 30씩 회복된다). 또, 사냥의 실적에 따라 앨범모드에 칭호가 붙게 된다. 최고의 칭호는 God of Hunter라고 한다(이봐, 거기의 당신! 알았으면 도전이다!). 사냥감 별로 얻을 수 있는 고기의 양은 다음과 같다.

**사냥감별 획득 고기 양**

| | |
|---|---|
| 뇌조 (Grouse) | 1 |
| 눈토끼 (Hare) | 2 |
| 순록 (Caribou) | 3 |
| 큰사슴(Moose) | 4 |

## 레벨

D2에는 RPG적 요소도 상당히 있어서, 경험치와 레벨이 존재한다. 물론 경험치는 전투를 통해 얻을 수 있으며, 일정한 경험치가 모이면 레벨이 상승하는, 일반적인 RPG와 같은 방식이다. 레벨이 상승하면 최대HP가 상승하고, HP가 최대치까지 회복되며, Skill 능력치가 상승한다. 최대HP는 4개 레벨에 대해 고정되어있고 다른 레벨에서는 랜덤으로 상승하며, Skill 능력치는 무기의 명중률과 적의 공격에 대한 회피율, 무기 자체의 위력 등에 관계된다. 레벨에 따라 고정된 최대HP와 무기의 공격력 상승은 다음과 같다





▲Level Up!



▲Game over. 이런 것은 곤란

**레벨에 따른 최대HP**

| 레벨 | 최대HP |
|---|---|
| 1 | 20 |
| 10 | 150 |
| 20 | 250 |
| 30 | 350 |

**레벨에 따른 무기의 공격력**

| 무기 | LV1 | LV15 | LV30 |
|---|---|---|---|
| 서브머신건 | 7 | 14 | 30 |
| 서브머신건(› ) | 15 | 30 | 45 |
| 샷건 | 150 | 300 | 600 |
| 핸드건 | 25 | 50 | 75 |
| 그레네이드 | 150 | 300 | 600 |

## 아이템

**라이플**



사냥할 때 사용한다

**파이어박스**



고기를 구워먹을 수 있게 해준다.

**고기**



야생동물을 사냥하면 얻을 수 있다. 파이어박스를 사용하여 구워먹을 수 있으며, 하나당 HP를 30씩 회복해 준다

**카메라**



사진을 찍어 앨범모드에 저장할 수 있다. 아이템 윈도우를 부를 수 있는 상황이면 언제라도 사용가능



**퍼스트에이드 스프레이 (綠, 黃, 赤)**

HP를 회복해주는 구급약품. 각각 HP 20, 50, 100 회복



## 무기

### 서브머신건

처음에 얻게 되는 기본무장. 연사력이 가장 좋으며(15발마다 탄창을 바꾼다), 탄환의 수에 제한이 없어 가장 많이 사용하게 되는 무기이지만, 위력은 떨어진다.

### 서브머신건(强)

Disc3의 중반에 얻게 된다. 연사력은 서브머신건보다 떨어지지만(10발씩 연사할 수 있다), 위력은 서브머신건의 2배 가량이다. 탄환 제한은 없다.

### 샷건

Disc1의 후반에 얻게 되는 무기. 최고의 위력을 자랑한다(서브머신건(强)의 탄창 하나 분과 맞먹는 공격력이다). 매번 발사할 때마다 재장전하며, 탄 수 제한이 있어 탄환 상자 하나당 여섯 발씩 들어있다.

### 핸드건

강력하지는 않지만 레이저 포인터를 이용, 자동으로 조준이 되므로 편리하다. Disc3의 중후반에 얻을 수 있으며, 탄 수 제한이 있어 탄환 상자 하나당 24발씩 들어있다.

### 그레네이드


최고의 위력을 자랑하는 무기. 유효 범위도 광장해서, 등장하는 모든 적을 전멸시킬 수 있다. 물론 보스전에서도 유효하다.



### 나침반

D2는 지금까지 나온 게임 중 비주얼 메모리의 액정화면을 효과적으로 사용한 게임으로, 필드 이동시 네 방위와 현재 향하고 있는 방향이 알아보기 쉽게 표시된다. 효과적으로 이용하면 위치를 알아도 방향을 몰라 헤매는 일은 없을 것이다. 단, 나침반의 위가 항상 북쪽을 향하는 것은 아님을 유념하자(나침반의 방위는 지도의 방위에 맞춰진다).

### 프롤로그

2000년 12월 25일의 크리스마스, 캐나다 상공의 여객기 내. 객실에서 졸고 있던 로라는 기내의 신호음에 놀라 깨면서 콤팩트를 떨어뜨리고 커피를 엎지른다. 열심히 커피를 닦아내던 그녀는 앞자리에서 자신을 보며 웃고 있는 제니와 눈이 마주친다. 제니가 귀엽다고 생각하며 웃고 있는 로라에게 옆자리의 데이빗이 콤팩트를 주워준다. 콤팩트를 돌려 받기 직전, 두 명의 테러리스트에게 한 승무원이 살해당하고 비행기는 하이잭 당한다. 한쪽 구석에서는 한 마술사가 "제2의 파괴신 섀도우…"라고 중얼거리고 있다. 데이빗이 총을 꺼내 들고 한 테러리스트를 처리하는 순간, 로라의 콤팩트가 빛을 발하며 비행기에 접근하고 있는 운석의 영상을 비춘다. 데이빗이 로라의 손을 잡고 뛰는 순간 비행기는 운석과 충돌, 캐나다의 영구동토에 추락하게 된다.

## 시작하기 전에 잠시 긴장하자

이제 Disc1을 넣으면 게임이 시작된다. 모든 게임이 그렇듯이, 게임 초반에 가장 중요한 것은 게임의 조작계통에 익숙해지고 전투 감각을 기르는 것과 이야기의 발단이 어디인지를 파악하는 것이다. 후자의 경우, 로라가 비행기 추락 이후 8일간의 기억을 잃어버린 상태이므로 스토리의 흐름과 더불어 지난 8일간의 로라의 흔적에 대해서도 생각하면서 진행해야 한다. 게임 초반에는 진행에 대한 힌트가 거의 없으므로 새로운 것을 발견하면 수시로 킴벌리에게 상의하도록 하자. 자아, 그럼 패드를 고쳐 쥐고 스타트 버튼을 눌러 볼까.

### Disc1




눈을 뜨면 킴벌리가 "겨우 눈을 떴네"라며 반가워한다. 지금은 사고가 일어난 지 10일째. 이틀 전에 눈 위에 쓰러져 있던 로라를 킴벌리가 산장으로 데리고 왔다고 한다.

그러나 로라는 지난 일이 전혀 생각나지 않는 모양이다. 앞으로 데리고 다니려면 힘들겠군. 킴벌리가 따뜻한 차를 권하는 순간, 갑자기 문이 열리며 테러리스트 래리가 들어온다. 알 수 없는 괴성을 지르며 녹즙을 철철 흘리더니 촉수 괴물로 변태하는 래리. 놀란 킴벌리는 총을 겨누지만, 괴물의 모습에 질려 방아쇠 한 번 당겨보지 못하고 녀석의 촉수에 휘감긴다. 괴물은 촉수를 킴벌리의 입에 집어넣고, 로라는 옆에 있는 라이플을 집어 괴물을 겨눈다.


▲깨어나는 로라


▲돌봐준 킴벌리

오, 시작부터 전투인가. 라고 생각하고 패드를 고쳐 잡는 순간, 다른 곳에서 총성이 들려오고, 괴물 래리가 쓰러지면서 킴벌리는 풀려난다. 동시에 샷건을 들고 뛰어 들어온 흑인 남성 파커는 재차 래리에게 방아쇠를 당기지만 괴물로 변한 래리는 파커의 공격을 피해 설원으로 유유히 사라진다. 괜찮냐며 다가서는 파커에게 킴벌리는 총을 겨누며 떨어지라고 한다. … 뭐 하는 거야? 파커의 말을 전혀 듣지 않고 나가라고만 하는 킴벌리. 결국 파커는 사람과 괴물을 구분하는 방법은 피의 색뿐이라며(정상적인 사람의 피는 붉은색이지만 괴물이 된 자의 피는 녹색이다), 절대 죽지 말고 살아남으라는 말을 남긴 채 산장에서 나가고, 킴벌리는 오열하기 시작한다. 잘못한 것은 너잖아?


▲테러리스트, 변태 괴물로 변태하다


▲변태 헌터 파커

잠시 후 진정이 된 킴벌리는 아까는 미안했다며 제니라는 아이의 이야기를 꺼낸다. 눈 위에 쓰러져 있던 로라는 제니를 감싸고 있었다고 한다. 하지만 로라는 아무 것도 기억하고 있지 않다. 킴벌리는 제니가 로라의 기억을 찾는 데 도움을 줄지도 모른다며 언덕 위의 석조건물에 가보라고 한다. 그러면서 덧붙이는 한 마디, "나는 여기 있을게." 혼자만 안전하려는 속이 보인다.


▲한동안 몸과 마음을 같이 할 반려자

이제 드디어 움직일 수 있다. 아아, 답답했어. 우선 주위를 또이또이 살펴보고, 찬장을 열어보니 제법 폼나게 생긴 서브머신건이 나왔다. 이 녀석만 있어도 마음이 든든해지는군.

문을 나서기 전에 다시 한 번 말을 걸면 계속 같이 있던 제니를 정말 기억하지 못하냐고 묻는데, 아무래도 로라의 기억은 깨끗이 지워진 듯하다. 조심하라는 킴벌리를 뒤로 하고 우선은 나가도록 할까.

### Item

옷장: 서브머신건
탁자 위: 퍼스트에이드 스프레이(緑)
침대 옆에서 창문 왼쪽아래★: 퍼스트에이드 스프레이(緑)
침대 옆에서 킴벌리의 의자 옆★: 퍼스트에이드 스프레이(緑)
침대 옆에서 탁자 위★: 샷건 탄환
문에서 난로 앞★: 퍼스트에이드 스프레이(黄)
(※특정 장소에서 Y버튼을 사용, 시점을 바꿔야 발견할 수 있는 아이템은 ★로 표시)

### Y버튼의 비밀

게임을 진행하다 보면, 실내를 탐색하는 과정에서 Y버튼을 누르고 방향키를 움직여 주면 고정된 앵글 이외의 각도로 시선을 움직이는 것이 가능하다. 이를 이용하여 눈길이 닿지 않는 곳에 있는 아이템도 얻을 수 있다. 예를 들어, 처음 시작하는 산장의 탁자 위에는 스프레이와 샷건 탄환이 있지만, 그냥은 스프레이만 얻을 수 있다. 이 때 Y버튼을 누르고 시선을 움직여, 샷건 탄환을 시야의 한가운데에 맞추면 얻을 수 있다. 같은 방법으로 얻을 수 있는 아이템이 매우 많으므로, 수상한 것이 보이면 포커스를 맞추는 버릇을 들이자.


▲침대에 누워 자고

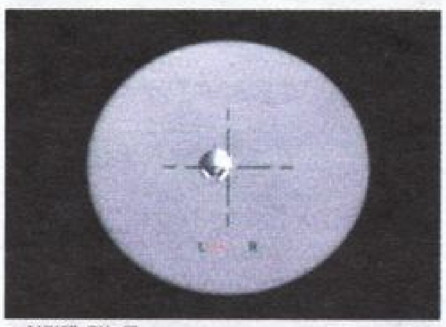
문을 나서니 킴벌리가 사냥하는 방법을 가르쳐 준다고 한다. 마침 산장 앞에는 토끼들이 뛰어 놀고 있다. 사냥이라, 재미있겠다. 로라는 킴벌리의 지시에 따라 차분히 라이플을 들고 토끼(Hare)를 겨눈다. 바람 탓인지 총구 끝이 흔들려서 애써 균형을 잡고


▲일어나면 체력이 모두 회복된다

조준했더니 킴벌리는 로라에게 잔혹하다고 생각될지 모르지만 반드시 필요한 경우에 이루어지는 사냥은 정당하며, 토끼의 생명의 불꽃이 자신의 안에서 타오를 거라고 말해준다. 왠지 모르게 설득력 있군. 뭐, 그럼 다시 사냥에 몰입해 볼까(판정이 생각보다 나쁘다. 몸통을 정확히 맞추도록 하자).


▲내가 한 수 가르쳐 주지


▲부담없이 쏴, 쏘라구!


▲이렇게 겨누고



▲이렇게 잡는다

**Item**

산장 남서쪽 울타리 구석: 그레네이드
부서진 트랙터 옆: 퍼스트에이드 스프레이(綠)
석조건물 옥상: 그레네이드

우선 킴벌리 말대로 북쪽 언덕 위의 작은 석조 건물로 가야지. 건물 안의 나무장을 조사해 보니 잠겨있는 것인지 열리지 않는다. 금고를 봐도 E카드를 긁어주세요 라고 써 있고…. 침대 옆의 탁상 위를 보면 전화와 작은 액자가 보이는데, 전화는 고장났고, 앨범을 조사해 보니 제니와 그 할아버지로 보이는 영감님이 함께 찍은 사진이다. 역시 이 방은 제니 할아버지의 방인 모양이군. 액자를 집어드니 해피버스데이 송이 흘러나오는데, 깜짝 놀란 로라는 액자를 떨어뜨리고 만다. 그리고는 바보같이 깨진 유리에 손가락을 찔리고 마는데, 흐르는 피는 붉은색. 근


▲열리지 않는 나무장


▲소녀와 할아버지의 사진



▲E카드라는 물건을 넣으라는데?

**Item**

벽의 찬장: 퍼스트에이드 스프레이(綠)
나무장 앞에서 나무장의 오른쪽 아래★: 퍼스트에이드 스프레이(綠)
금고 앞에서 금고의 아래★: 퍼스트에이드 스프레이(綠)
전화기 앞에서 전화기 아래★: 샷건 탄환

래의 기억이 없던 로라는, 최소한 자신이 괴물이 아니라는 것을 확인하고 안도의 한숨을 내쉰다.

이제 다시 처음 시작한 산장으로 내려가 볼까. 자고 있는 킴벌리에게 말을 걸면 "거기에도 없는 건가…"라며 우선 장 속에 무기가 있을 테니 갖고 있으라며 나무장의 열쇠를 준다(주려면 진작 줄 것이지!). 받은 열쇠를 사용하러 석조건물로 다시 달려보자.


▲자고 있는 킴벌리. 걷어차서 깨울 수 없는 것이 아쉽다


▲신비한 나무장의 열쇠를 얻었다

석조 건물의 나무장을 열쇠로 열면 안에는 스틱과 카세트라디오, 그레네이드가 들어있다. 이제 다시 킴벌리에게 가볼까나.


▲신비한 나무장의 열쇠를 사용한다

**Item**

킴벌리: 나무장 열쇠
나무장 안: 스틱, 라디오, 그레네이드

자고 있는 킴벌리를 깨우면 라디오를 보고 반가워하며 테잎을 꺼내어 든다. 『카운팅 더 로제스』. 테잎을 들으며 음악에 얽힌 이야기를 하다가, 테잎이 씹혀버리자 킴벌리는 씹힌 테잎을 로라에게 선물한다(이 여자… 뭔가…). 그리고 자리에서 일어나서, 로라는 의식이 없는 동안 계속 누군가의 이름을 부르고 있었다고 한다. 확실히 기억나지는 않지만, 제니라면 알고 있을 것이라고 하는데…. 역시나 제니를 찾아야 하는 거구나. 그럼 찾으러 가야지.


▲들어볼터?


▲씹힌 테잎, 선물받다

문을 나서서 조금 걸어가니 라디오로 구조신호가 들어온다. 스튜어디스가 추락현장에서 SOS를 보내고 있는 것이다. 추락 현장으로 가보는 것이 좋을 듯하군.

가기 전에 잠깐 킴벌리에게 말을 걸어 보니, 그녀는 어디선가 '도와줘요, 도와줘요' 하는 목소리가 들려오는데, 들어본 적 있는, 스튜어디스의 목소리라고 한다. 비행기가 추락하던 때 도움을 청하는 스튜어디스를 도울 수 없었던 킴벌리는 죄책감에 휩싸여 있는 모양이다. 딱히 도와줄 방법은 없을 것 같으니 어서 추락 현장으로 가버려야지.

추락 현장은 북쪽의 언덕을 올라가 두갈래길에서 왼쪽이라고 했지. 내려가는 길에는 스프레이도 떨어져 있어서 기분도 좋잖아.

**Item**

추락현장으로 가는 길 초입: 퍼스트에이드 스프레이(綠)
여객기 남서쪽의 풀: 그레네이드
여객기 남쪽의 나무 아래: 퍼스트에이드 스프레이(黃)
여객기 서쪽의 언덕: 그레네이드
여객기 동쪽의 눈 위: 퍼스트에이드 스프레이(綠)

추락현장에 도착하면 비행기의 신호가 깜빡거리는 것이 금방 보인다. 사고기는 사고기인데, 이 근방은 토끼가 제법 많지 않은가? 게다가 비행기 서쪽에는 종종 순록

(Caribou)도 눈에 띈다. 오오 신난다 신나. 조금 사냥을 하다가 가야지.

기내로 들어가 보니, 사고의 참상이란… 참혹. 좌석의 앞쪽으로 한 발짝 갔더니 스튜어디스가 움찔움찔 일어나 걸어오는데… 이게 뭐야, 녹색 피잖아! 설마 했는데 몬스터


▲추락 사고의 참상

**보스**

## 스튜어디스

**■급소: 날아다니는 나비**

일반적으로는 예쁜 스튜어디스, 그러나 이번엔 다르다. 기본적으로 촉수에 잡혀 공중에 대롱대롱 상태이므로 조준하기가 쉽지 않다. 게다가 타겟은 이리저리 날아다닌다…. 하지만 공격력이 크게 대단하지 않으므로, 아무 생각 없이 나비를 노리자. 본체에도 타격판정이 있지만, 데미지량이 적으므로 힘들어도 해야 한다. HP가 얼마 안 남으면 나비는 머신건에 앉아버리므로, 이 때는 본체에 긁어 주면 낙승이다.


▲촉수에 잡힌 로라, 위기상황!



약점은 본체가 아니라 날아다니는 나비다



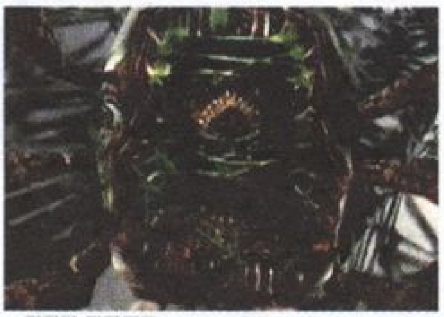
▲나비가 총에 앉으면 본체라도 쏘자


▲스튜어디스, 대지에 서다


▲젊음을 위해 한쪽 눈은 버려라!

였군. 그런 모습으로 "손님, 다친 곳은 없습니까?"라는 따위의 대사를 중얼거리며 다가와도… 누나라고 불러주지 않아!

해치웠나 싶으면 이번엔 목이 쑤~욱 빠져서는 날아드는데, 나이스하게도 킴벌리가 도와준다. 로라로 인해 희망을 얻었다는 킴벌리. 로라의 컴팩트를 건네주며 멋적게 웃는다. 그래, 바로 희망이다. 그게 있으면 안


▲머리가 갈라지고


▲머리가 발사되고


▲머리가 찍힌다

될 것이 없지. 그리고는 꺼내는 이야기. "내가 뭐 타고 왔게? 스노모빌 타고 왔지~롱." …화나게 하는 여자다. 그리고 로라가 부르던 이름이 남자 이름이었다는 얘기를 꺼내는데, 그 얘기를 듣자마자 로라는 갑자기 현기증을 느끼다가 정신을 잃는다.


▲게다가 이 나비는 뭐야?


▲돌아온 펜던트

데이빗: *로라… 로라 괜찮아? 정신이 들어서 다행이군. 어디 아픈데는? 자 당신 컴팩트 어머님이 주신 소중한 선물이니 잘 간수해야지. 상처는 그렇게 크지 않은 듯하니 곧 움직일 수 있을 거야. 기억하지? 비행기가 추락했어. 우리들이 탄 비행기에 운석이 충돌했다고. 그때 어찌된 일인지 모르지만 당신의 컴팩트가 빛을 내더니 운석이 충돌하는 모습이 비춰지더군. 난 나도 모르게 당신 팔을 끌어당겼고. 정신을 차리니 이 눈 덮인 산이더군. 간신히 당신을 업고 여기까지 오기는 했지만… 당신 날 기억해? 난 데이빗. 데이빗 브레너*


▲데이빗의 목소리가 들릴 때는 언제나 이 풍경이 보인다

정신을 차리면 킴벌리가 제니가 돌아와 있을 지 모르니 산장으로 돌아가자고 한다. 돌아갈 때는 스노모빌을 타고 산장까지 폭주다(자동이다).

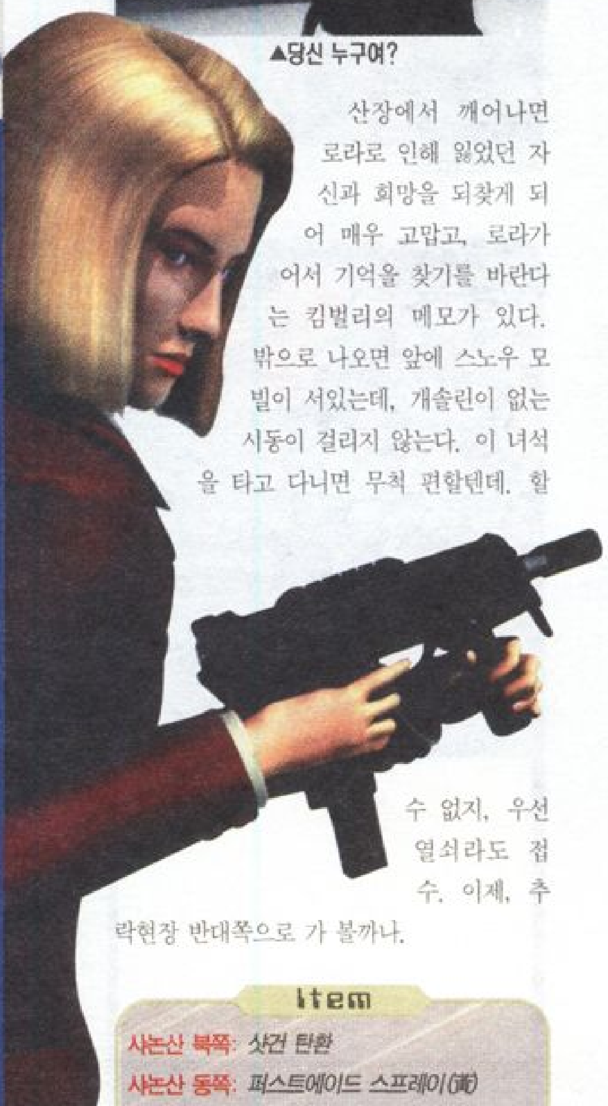


▲달려, 언니!

그리고 잠깐 설원 위를 홀로 지팡이에 의지하여 걷고 있는 마술사의 모습이 보이는데… 저 사람은 대체 누굴까?



▲당신 누구여?



산장에서 깨어나면 로라로 인해 잃었던 자신과 희망을 되찾게 되어 매우 고맙고, 로라가 어서 기억을 찾기를 바란다는 킴벌리의 메모가 있다. 밖으로 나오면 앞에 스노우 모빌이 서있는데, 개솔린이 없는 시동이 걸리지 않는다. 이 녀석을 타고 다니면 무척 편할텐데. 할 수 없지, 우선 열쇠라도 접수. 이제, 추락현장 반대쪽으로 가 볼까나.

**Item**

사논산 북쪽: 샷건 탄환
사논산 동쪽: 퍼스트에이드 스프레이(黃)
철탑 아래: 샷건 탄환

반대쪽으로 가는 길에서는 무려 사슴(Moose)이 보인다. 그렇게 자주 나타나는 것도 아니고 항상 쉴 새 없이 뛰어다니기 때문에 잡기는 힘들었지만, 한 마리 잡아 보니 고기를 네 근이나 주는 것이 아닌가? 오오 희망적이다 희망적. 마음껏 사냥꾼의 피를 태울 수 있겠어.

힘들게 힘들게 채굴장에 도착했더니, 문이 잠겨있다. 그런데, 채굴장 앞에는 트레일러 한 대가 채굴장 문으로 돌진하기 좋은 각도로 서 있잖아? 일단 올라타고 보자. 우선은 뭐 도움이 될 만한 물건이 있나 뒤적뒤적. 다음은 핸들을 잡아볼까. …단지 핸들을 잡아보려 했을 뿐인데, 멋대로 스노모빌의 열쇠로 시동을 걸어버린다. 게다가, 트레일러는 폭주해서 앞으로 달려가기 시작, 결국 문을 박살내고는 겨우 서버렸다. 뭐, 의도했건 아니건 들어갔으니 오케이.



▲트레일러 대폭주



▲트레일러 나이스 드리프트

**Item**

채굴장 문 좌측의 벽: 그레네이드
깜빡이는 가로등 아래: 퍼스트에이드 스프레이(赤)
트레일러의 대쉬보드 안: 샷건 탄환, 퍼스트에이드 스프레이(綠)
대쉬보드 위★: 퍼스트에이드 스프레이(綠)

채굴장 안으로 들어갔더니, 정체를 알 수 없는 전자 록이 보인다. 번호입력식인데…. 어딘가에 패스워드가 있는 모양이다. 아이템이나 챙겨서 나가야지.



▲ERROR. 잘못되었다는 뜻이다

문을 나서자마자 눈에 들어오는 것은 로라를 향해 저돌적으로 달려오는 트레일러. 위험하다, 피해! 라고 다급하게 외치는 당신, 플레이어. 그러나 침착하게 운전석에 머신건을 쏘다가 아슬아슬한 순간에 다이빙으로 멋지게 피해내는 로라, 캐릭터. 차이를 느끼는가? 트럭이 벽에 부딪히면서 운전사 영감님이 떨어져 나오는데, 문제는 여기부터. 쓰러진 영감님께 로라가 다가서자, 영감은 촉수를 꺼내어 공격해 오지 않는가!



▲트레일러 라스트 스퍼트



▲운전사는 이분



◀침착하다



▲아저씨 이거 떨어뜨렸어요



▲내가? 그랬나?

## 보스 밥 할아버지

**■급소:촉수 (열려있을 때)**

촉수를 휘적휘적 흔들다가 어느 순간 끝을 열고 공격해 오는데, 공격 타이밍은 이 때다. 열려있는 촉수를 공격하면 데미지를 줌과 동시에 녀석의 공격도 막을 수 있다. 라는 것은, 제대로만 하면 조금의 HP 손실 없이 쓰러뜨릴 수 있다는 것. 촉수를 흔들고 있을 때는 본체를 긁어서 자잘한 데미지라도 벌어두자. 단, 촉수가 열렸을 때 탄창을 갈고 있는 일이 없도록 주의. 가끔 거대한 비둘기가 나와서 도움을 주기도 하는데… 정체는 알 수 없다.


▲촉수가 열려 하얀 빛이 날 때가 공격찬스


▲정체불명의 비둘기


▲밥 할아버지를 낚아채 가기도


▲피 때문에 앞이 안보여!

쓰러진 영감. 몸이 탱탱 불어나더니 이내 터져버린다(정말… 알 수 없이 리얼한 장면이다). 흠칫 놀라지만 바로 정신을 차리고 떨어진 E카드를 줍는 로라, 정말 강인한 여성이로다. E카드를 습득하고, 함께 있던 사진을 보니… 제니와 함께 찍은 사진이 아닌가. 그는 제니의 할아버지였던 것이다(라고는 하지만, 전투 내내 제니, 제니 노래를 부르기 때문에 사진을 보고서야 알아챈다는 것은 이상한데). 이번만은 그 강하다는 로라도 쇼크를 받고 마는군.


▲밥 영감님 대폭발


▲폭발 후에는 평화롭게 비둘기?


▲언젠가 본 듯한 사진

**Item**

밥 할아버지: E카드

데이빗: 로라, 아침이 된거 같아. 보아하니 아직 눈은 그치지 않은 듯하지만… 크허헉 크르륵 우욱(이거 신음+ 비명소리다)!! 아… 괜찮아. 그냥 몸이 조금 아픈 것 뿐…. 이래서는 당분간 걸을 수 없을 거 같은걸…. 로라 당신은? …그래 다행이야. 안색도 좋고, 괜찮을 거야. 이야~ 눈이 멋진걸! 여긴 내가 태어난 고향이야. 여기 살던 시절에는 눈이란 건 지겨울 뿐이었지만, 이렇게 바라보고 있으니….

아…! 이 꽃? 이 꽃은 내 고향의 꽃이지. 말려서 행운의 마스코트를 만드는 거지. 어머님이 만들어 주시곤 하셨었지…. …나도 당신을 지켜주고 싶지만…내겐…나…난…어…어째서(흐느낀다).

정신을 차려보니 로라가 누워있는 곳은 처음의 산장. 킴벌리가 데리고 온 것이다. 그녀는 제니의 할아버지에 대해 더 이상 신경 쓰지 말라고 한다. 그는 이미 더 이상 사람이 아니었다고. 그러면서 무엇인가 약을 먹는 킴벌리. 린다라는 약으로, 기분이 좋아진다고 한다. 자신은 그 약이 없으면 살 수 없다고 하는데, 라는 것은 마약임에 틀림없군. 약을 먹은 킴벌리는 데이빗의 이름을 생각해 낸다. "그래, 데이빗이었어. 로라, 너는 데이빗이라는 이름을 부르고 있었어. 고마워 데이빗, 이라고."라는데. 이미 데이빗의 목소리를 들은 이상 이제 와서 그런 정보가 큰 도움이 되지는 않을 듯하군. 그리고 그녀는 로라에게 손전등을 건네준다. 필요할 때가 있을 것이라면서.


▲자, 이것


▲용사는 효능 미상의 손전등을 얻었다

**Item**

킴벌리: 손전등

자, 그럼 E카드를 얻었으니 쓰러 가볼까. E카드가 필요한 곳은 처음에 갔던 밥의 집이었지. 언덕을 다시 올라 밥의 집으로 가서 금고를 열어야 겠다. 365코너 입구에 은행카드 긁듯 금고에 E카드키를 긁어주니 문이 열린다. 에… 금고 안에 있는 것은 그레네이



▲E카드 긁기. 잘 봐두었다 은행에 가서 활용하자

드와 샷건, 무전기. 무전기를 집어들면 제니에게서 통신이 들어온다. 어떤 상황에 처해 있는 것인지 계속 도움을 청해 오지만, 통신은 이내 끊기고 만다. 그리고 금고 문에 패스워드 넘버가 써있는 것이 눈에 들어온다. 채굴장의 키록을 해제하는 패스워드일 테지. 메모를 해 둘까 하다가, 이 기회에 카메라를 제대로 한 번 써 보기로 했다.



▲무전기. 때리지 않으면 말을 듣지 않는다



▲새로운 장비인 샷건. 눈빛이 됐다



▲자세도 됐다




▲셔터 찬스!

**Item**

금고 속: 무전기, 그레네이드, 샷건

용무를 마치고 밖으로 나가려 하면, 문 뒤에서 남녀의 대화소리가 들린다. 이상한 낌새를 챈 로라는 재빨리 침대 밑으로 숨고, 남녀는 집안으로 들어온다. 무엇을 묻는 것인지 다그치는 여자의 말에 남자는 자신은 테러리스트가 아니며, 자신의 형님이 어느 순간 "섀도우를 부활시킨다."라고 말했다는 것이다. 린다를 하면 묘한 영상이 떠올라서, 얼음 속에 씨앗 같은 것이 있고 그것이 빛난다는 얘기를 하고 있다. 대체 무슨 얘기를 하고 있는 것인지… 여자가 수긍하는 눈치를 보이자 남자는 기운을 얻었는지 같이 탈출하자며 이죽거리며 다가서는데… 결국 츄파츄파 쫄떡쫄떡 하는 소리와 함께 살해당하고 만다. 침대 앞에 떨어진 남자, 이 얼굴은… 오, 이런! 이건 테러리스트 중 하나인 클리프잖아. 이 녀석, 살아있었군. 그나저나 녀석이 죽을 때 들린 츄파츄파 쫄떡쫄떡 하는 소리는 분명 인간 아닌 자가 내는 소리. 그렇다고 하는 것은, 그 여자의 정체는 몬스터라는 얘긴데. 대체 그 여자는 누구였을까?



▲그녀가 들고 있는 것이 때와 장소를 가리지 않는 011이라면?

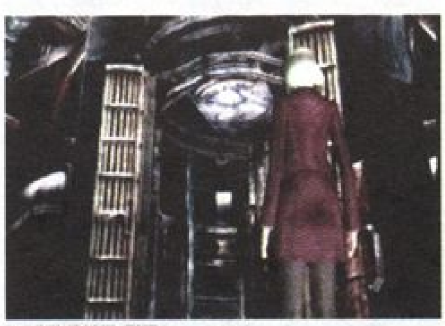


◀찝찝대면

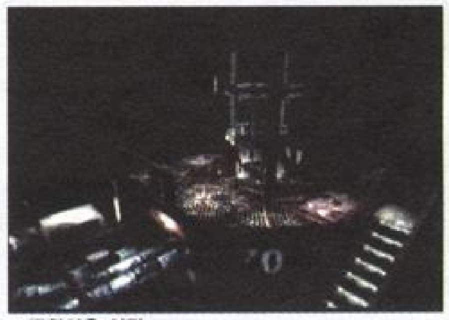
▼이렇게 된다



뭐, 어차피 단서도 없으니 일단은 채굴장으로 가봐야겠다. 채굴장의 전자록에 금고 안에 있던 번호를 입력해 보면… 엘리베이터가 작동하는군. 역시 그 번호는 채굴장의 패스워드였어. 자, 그럼 내려가 볼까나.

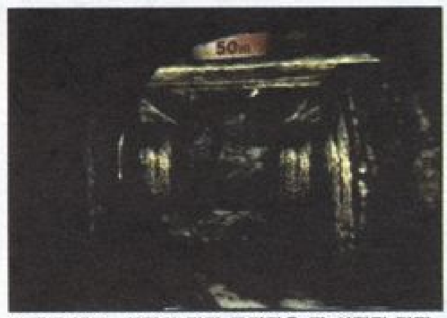


▲엘리베이터 기동



▲종착역은 여기

자아, 내려왔다. 앞으로 슬쩍 슬쩍 가보니… 이건 뭐냐, 갱도로군. 더구나 외길이 아니라 미로잖아. 이정표 따위는 붙어있지 않다. 그럼 어떻게 갈까나아…. 음, 천장에 입구로부터의 거리가 표시되어 있는 표지판이 있군. 좋다, 이거면 문제없다. 거리가 멀어지는 쪽으로 진행하면 되는 거잖아. 공연히 헷갈릴 이유는 없지. 그럼 다시 나의 길을 계속 가보자.




▲갱도 내부. 상단의 거리 표지판을 잘 살피며 가자

**Item**

계단의 오른쪽 아래★: 퍼스트에이드 스프레이(鉄)

벽에서 계단의 오른쪽 상자 위★: 퍼스트에이드 스프레이(鉄)

갱도를 따라 계속 걷다 보니 곤도라가 나왔다. 곤도라, 인간이 이동의 편의를 위해 만든 인공물. 라는 것은, 이용해 주는 것이 만든 사람에 대한 예의가 아닌가 하는 것이다. 그런 이유로, 타자. 타면, 내려간다. 내려가면, 내리자.



▲문제의 곤도라

채굴장 맨 아래층에 도착하면 앞에 보이는 것은 무언가 알 수 없는 공구들이 쌓여있는 창고이다. 조금 뒤적뒤적 하다 보면 세 가지 공구상자가 있는데, George씨와 Ronny씨의 공구통은 멋대로 열어서 유익한 아이템을 취할 수 있지만, Mercus씨의 공구통을 열면… Mercus씨가 매우 화를 내며 나타나서 망치를 휘두른다. 아무리 정중히 사과해도 막무가내이니… 쏴버리자. 어차피, 정당방위라구. 벌집이 되어 쓰러진 Mercus씨를 뒤로하고 맞은편 벽 뒤로 돌아가니, 가스통이 잔뜩 쌓여 있잖아. 그러고 보니 스노우 모빌의 개솔린이 다 떨어졌더랬지. 버려진 가스통을 하나 주워 들고 만족스러운 웃음을 짓는 로라. 생활력이 강하다.


▲George의 공구통


▲매우 화내고 있는 Mercus씨


▲개솔린 통을 집어들고 흐뭇해하는 로라

**Item**

곤도리에서 내려 아래를 본다★: 퍼스트에이드 스프레이(緑)

창고 입구에서 왼쪽의 상자 위를 본다★: 그레네이드

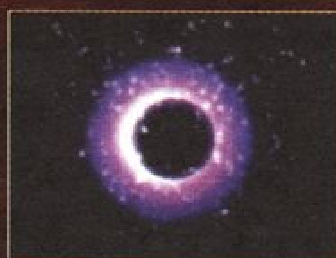
George의 공구통: 퍼스트에이드 스프레이(緑)

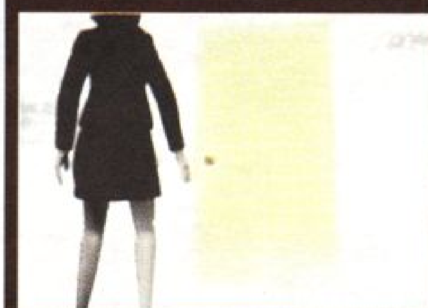
Ronny의 공구통: 샷건 탄환

버려진 물건을 습득한 순간, 어디선가 들려오는 음악소리… 가 아니고 도와달라고 외치는 목소리. 어디일까 어디일까 열심히 로라는 달려가고, 이상한 곳에 빠져서 허우적거리는 주근깨 꼬마를 발견한다. 별로 도와주고 싶지는 않지만, 스토리상 도와줄 밖에. 로라는 마법주머니에서 스틱을 꺼내어 제니를 꺼내 준다. 그런데, 모처럼 착한 일 하는


▲제니 구출, 포로 앞으로 6명 (거짓말)

그레이트 마더: 로라, 로라, 로라 파튼, 눈을 뜨세요. 나는 그레이트 마더, 드디어 당신의 마음을 발견했습니다. 이제부터 당신의 마음에 이야기하겠습니다. 당신은 싸워야 합니다. 수많은 사람들의 중심이 되어 싸워야 합니다.
나는 그레이트 마더, 당신들과 모든 존재의 어머니.









것을 하늘이 못마땅하게 생각하는지, 지하 채굴장이 무너지기 시작하고, 결국 로라는 정신을 잃고 만다.

킴벌리는 로라가 하늘에서 지붕을 뚫고 떨어지자 신기한 눈으로 바라본다. 뭘 새삼스럽게. 그녀는 로라가 가져온 개솔린을 보고는 이제 스노우 모빌이 움직일 수 있겠다며 기뻐하고 있다. 어떤 계곡을 발견했는데, 스노우 모빌로 전속력을 내면 넘을 수 있겠다는 것이다. 음 좋아, 어차피 이쪽의 필드에는 싫증이 나던 참이었어.

제니는 곧 자기 생일이 돌아오는 터라 할아버지랑 같이 축하하겠답시고 할아버지를 찾아 나섰던 것이라고 하는데, 순진해서 그런거지만, 정말 어린아이는 상황파악을 못한다니까. 제니의 얘기를 듣자 괴물이 된 밥 할아버지를 자신의 손으로 죽인 로라는 눈물을 흘리고 마는데, 옆에서 킴벌리가 토닥여 준다. 이제는 우리가 이 아이를 지켜야 한다면서.

킴벌리: 제니 너 나랑 처음 만났을 때 기억하지?
제니: 응, 기억해.
킴벌리: 그때 너랑 로라 외에 또 누군가 있었니? 남자라던가.
제니: 아무도 없었어.
킴벌리: 에휴…
제니: 정말 아무도 없었어. 비행기 사고 나고 제니는 쭉 외톨이였는걸. 로라 언니가 구해줬어.
킴벌리: 그때 로라 언니랑 같이 있던 남자 없었니? 데이빗이라는.
제니: 로라 언니도 제니랑 똑같이 외톨이였어. 그래서 둘이 같이 걷는데.. 로라 언니가 갑자기 자더라구… 그래서 제니두 같이 자버렸어.
킴벌리: 에휴… 그래서 정신이 드니까 여기 있었던 거구나?
제니: 응 그래 킴 언니가 있었어.
킴벌리: 엄마 아빠는?
제니: 아빠는 없구, 비행기는 엄마랑 탔는데 엄마도 자.
킴벌리: 자다니?
제니: 비행기가 눈 속에 떨어졌잖아? 제니는 너무너무 추웠어. 그런데 엄마가 이렇게 손을 꼬옥 잡아줬어. 엄마 손은 따뜻하걸랑.
킴벌리: 그렇구나.
제니: 그런데 말야, 점점 차가워졌어. 그래서 내가 "엄마, 손 차가워."라고 말했더니 "미안, 좀 추워서 그런가 봐." 엄마 손이 점점점점점점점점점 더 차가워져서 제니가 엄마 손을 따뜻하게 해주려고 엄마 손을 잡았는데 따뜻해지지 않았어. 제니의 손에서 계속 차가운 채로… 그리고 엄마는 잠들어 버렸어. 그래서… 미안, 언니, 잠드는 게 무서워서 할아버지를 만나러 간 거야. 미안해, 미안.

**킴벌리**: 이제 됐어, 제니.

**제니**: 제니도 언젠가는 잠들어버리는 걸까?

**킴벌리**: 제니는 괜찮아. 언니들이 이렇게 함께 있는걸. 이제부터 앞으로 더 험한 일이 있을 지 모르지만 이것만은 잊지 마. 제니, 희망만은 버려선 안 돼.

**제니**: 희망?

**킴벌리**: 그래, 희망. 사람이 살아가는 데 있어서 가장 중요한 것을 믿으면서 포기하지 않는 것. 빛을 가슴속에 지니고 믿는 거야. 그러면 그 빛이 엄청나게 커져서 네 갈 길을 비춰줄 거야.

**제니**: 그럼 됐네. 뭐, 할아버지가 늘 말했는걸. "제니, 괴로운 일이 있어도 내일을 믿어야 해."라고.

**킴벌리**: 그래, 제니, 착하구나. 그러니까 넌 이제 엄마랑은….

**제니**: 만날 수 없어?

**킴벌리**: 그래…. 엄마는 너를 지키기 위해 영원한 잠에 빠진 거야. 네 엄마는 훌륭한 분이야.

**제니**: 응, 알아.

**킴벌리**: 넌 그런 엄마를 위해서도, 어떤 일이 있어도 살아야 해.

**제니**: 있잖아, 언니들, 부탁이 있어.

**언니들**: 모?

**제니**: 언니들한테 엄마라고 불러도 돼?

**킴벌리**: 물론 좋아.

**제니**: 에헤헤헤.

(아이 사이좋아)

**제니**: 아 따뜻해

**킴벌리**: 자 로라, 제니, 가자구. 모빌을 타고 계곡을 넘는 거야. 로라는 데이빗이라는 사람을 만날 수 있으면 좋을 텐데. 나도 파커를 만나서 사과해야 하고. 자, 가자!

## 쉬면서 즐기는 커피 한 잔의 여유

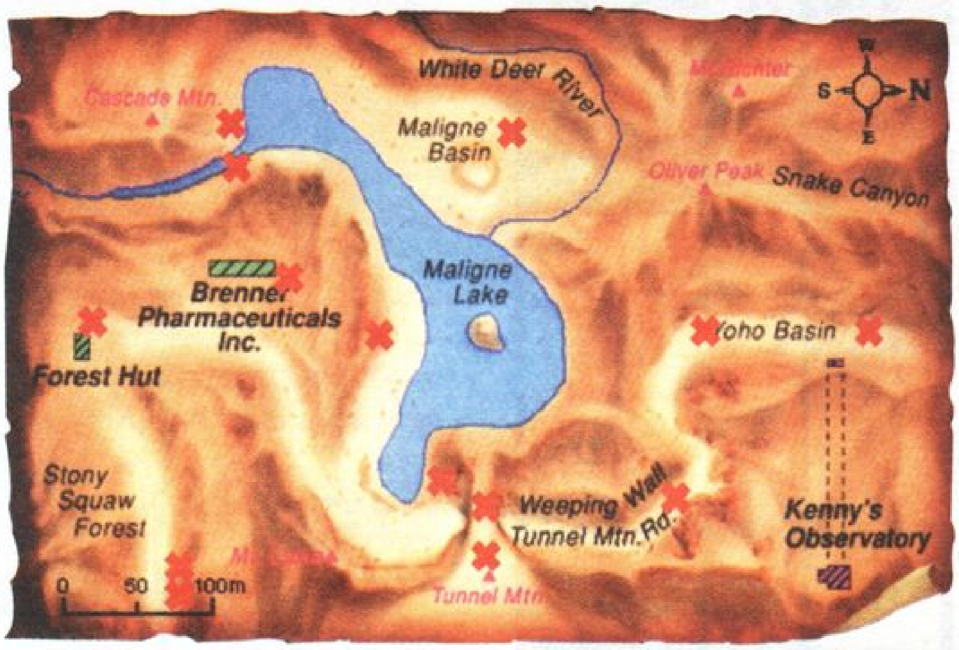
벌써 1번 디스크의 플레이가 모두 끝났다. 진행 루트 자체는 단순했지만 이동거리가 길고 일일이 걸어다녀야 했기 때문에 플레이 시간이 길어지는 것은 필연적인 것. 잃어버린 8일간을 찾으려는 로라의 앞에 제니와 데이빗 등의 단서가 나타나지만 아직 그것만으로는 터무니 없이 부족하고, Disc2에서는 무엇인가 결정적인 단서를 얻을 수 있을 것인지?

Disc2에서는 Disc1과 다른 지역에서 게임이 진행된다. 물론 조우하게 되는 몬스터도 다르고, 새로운 인물들과의 이벤트가 기다리고 있다. 두근두근하지 않는가? 그나저나 아쉬운 것은, 이제 순록과 사슴을 만날 수 없다는 것인데… 토끼라도 열심히 잡는 수밖에. 참고로 진행 경로는 Disc1보다 오히려 짧고 간단하다. 더불어 스노우 모빌이 있기 때문에… 빠르다.



▲Disc2를 넣어 주세용

## Disc2




디스크를 갈아 끼우면 처음 보이는 얼굴은 주인공이 아닌 늙은 마법사. 여전히 홀로 눈 오는 동산을 거닐고 있다. 무슨 생각을 하고 있는지 알 수 없는 영감이군.


▲당신, 무슨 생각 하고 있어?

로라와 킴벌리, 제니 세 사람이 폭주 끝에 도착한 곳은 무척이나 을씨년스러운 집.


▲신나는 세 여자

주인이 없음을 확인한 세 사람은 일단 들어가고 본다. 그들답다는 생각이 드는 것은 왜지…. 집 안을 잠시 둘러본 킴벌리는, 자신은 언덕 위의 건물을 보러 갈 테니 방들을


▲여보세요


◀성냥 사세요 / 한 푼 줍쇼 / 밥 한 술 줘요


▲제니는 내가 접수한다



살펴봐 달라고 하며 제니를 데리고 나간다. 혼자서는 무섭다나. 그런 이유로 로라씨는 귀곡산장에 홀로 남게 되고, 악몽은 시작된다(라기보다 이미 진행중이다).

가장 먼저 해야 할 일은 입구 맞은편의 진열장에서 지도 얻기. Disc1에서는 처음부터 지도를 가지고 시작하기 때문에 바로 스테이터스 화면에서 맵을 볼 수 있지만, 2장에서는 지도를 얻지 않으면 볼 수 없으므로, 놓치지 말고 반드시 얻어야 한다.



▲보물지도 B를 입수했다!

그 후 언제나와 마찬가지로 이곳 저곳을 뒤지며 생활에 도움이 될 만한 물건들을 건진 후, 가장 신경쓰이는 입구 맞은편의 문으로 들어가면 좁고 짧은 복도가 이어지고, Rest Room이라 써 있는 문이 나오는데, 문을 열면 황당하게도 벼랑이다. 조심성 없는 로라는 그만 발을 헛디뎌 비명을 지르며 절벽 아래로 떨어질 뻔하고 만다(게임에 지친 플레이어들이 편안해질 수 있는 찬스였는데, 다소 아쉽다).

바둥바둥 다시 기어오르면 이번엔 다른 쪽에서 비명소리가 들리는데… 후다닥 달려가 보니 샤워타월 차림의 킴벌리가 붕대의 괴한에게 모종의 협박을 당하고 있는 것이 아닌가. 숨어서 대화 내용을 자세히 들어보니, 붕대괴한은 킴벌리가 자신의 아버지를 죽이는 것을 보았다며, 자기 앞에서 다시 한 번 괴물로 변신해 보라고 소리치고 있다. 그러면서 꾸역꾸역 먹고 있는 것은 게보린도 웨스탈도 아닌, 킴벌리가 먹던 린다라는 약이다. 대체 저 약은 뭐야? 라고 생각하며 멍하니 보고 있던 로라는 실수로 형광등 스위치를 건드려 버린다. 부주의의 결과는 포박과 권총의 위협. 괴한은 몬스터에게 아버지를 잃은 듯, 괴물에 대해 심한 거부반응을 보인다(…물론 거부반응이 없을 수는 없겠군). 한다는 소리가, 총을 쏴봐서 붉은 피가 나오면 사람이라고 인정하겠지만 녹색 피가 나오면 죽이겠다는 거다. 사이코. 녀석은 새디스틱한 표정으로 킴벌리를 후려치더니, 자신의 아버지 애기를 하면서 브레스를 뿜는다(산성 브레스, 주 성분은 위산). 그러고는 또 다시 약을 한 움큼 쑤셔 넣더니 눈빛이 묘하게 바뀐다. …린다라는 약, 난리나는 약인 걸까. 결국 녀석은 킴벌리의 다리에 대고 방아쇠를 당기는데… 이런, 튀는 피는 선명한 녹색이 아닌가. 붕대괴한은 그것 보라는 듯한 표정으로 소리를 지르더니, 킴벌리가 이상한 소리를 내자 호기심 어린 표정으로 머리를 들이밀었다가 그만 머리를 킴벌리가 꺼낸 촉수에 잡아먹히고, 몸만이라도 달아나 보려 애쓰지만 여의치 않은지 이내 쓰러져버리고 만다(이 부근은 D2가 18禁 등급이 아닐까 하는 생각이 들게 만든다). 괴물이 된 킴벌리는 자리



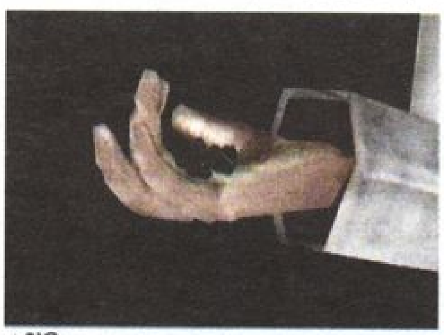
▲Rest Room. 휴게실 혹은 화장실이라는 뜻



▲로라 화장실에 빠질 뻔하다



▲아둥바둥



▲약을



▼꾸역꾸역



▲코 높였지! / 아니라니까요!



▲붕대괴한과 총과 로라와 킴벌리



▶녹색의 피



▲머리만 잡아먹히기



▲킴벌리, 킴벌리를 쏘다

Dreamcast POWER 공략왕!

에서 일어나 알 수 없는 눈빛으로 로라를 덮치려♡ 하지만, 결정적인 순간 시기심 많은 오리지널 킴벌리가 나타나 괴물 킴벌리에게 샷건의 방아쇠를 당긴다.

킴벌리가 둘… 머릿속은 대공황이다. 어떻게 된 거지. 킴벌리 본인도 자신과 같은 존재에 대해 굉장한 거부반응을 나타낸다. 더구나 자기 자신을 쏘는 것이라니, 기분 나쁜 것도 이해가 가는군. 한참을 푸념하다가 허탈해하는 그녀에게 말을 걸면, 그제서야 로라를 풀어준다. 그런데, 문제는 죽은 줄 알았던 괴물 킴벌리가 다시 일어선 것. 진짜 킴벌리는 내팽개쳐지고, 로라는 괴물에게 총을 겨눈다. 파이팅!

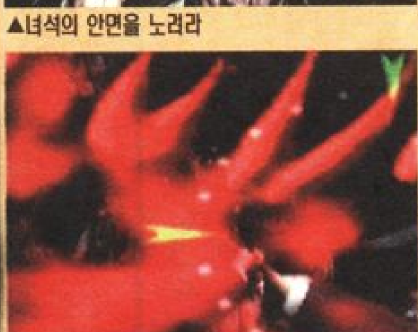

▲넌 이제 죽었다

## 보스 클론킴벌리

■약점: 안면

상당히 많이 움직여서 귀찮은 적이다. 근접해 있을 때는 킥 혹은 촉수로 공격하고, 원거리에서는 샷건으로 공격해 오므로 방심은 금물이다. 서브머신건으로 끊임없이 안면을 노리자. 대부분의 적이 그렇듯, 급소인 안면에 제대로 명중하면 상당량의 데미지를 줌과 동시에 공격이 취소된다. 힘내자.


▲녀석의 안면을 노려라


▲이런 것은 좀 지양하자

클론을 쓰러뜨리고 나서 킴벌리를 일으키면 킴벌리는 한숨을 내쉬며 자신은 정말 인간이니 믿어달라고 하는데… 볼 것 못 볼 것 다 봐온 로라는 쉽게 믿을 수 없는 표정이다. 킴벌리도 이해한다는 듯한 말투지만, 서운한 표정은 숨길 수 없나 보군. 툭, 하고 킴벌리가 뱉어낸 피는 선명한 붉은색. 역시 오리지널 킴벌리는 인간이었다.


▲괜찮아, 킴벌리?


▲정말 괜찮아?

### Item

1층의 서랍장:
지도B, 퍼스트에이드 스프레이(赫)
서랍장 왼쪽 아래★:
퍼스트에이드 스프레이(赫)
2층 계단에서 오른쪽: 그레네이드
2층 계단에서 왼쪽: 그레네이드, 샷건 탄환
침실 계단 가운데★:
퍼스트에이드 스프레이(赫)
침대 오른쪽 나무상자 위★: 그레네이드
제니가 자고 있는 소파 아래★:
퍼스트에이드 스프레이(赫)
킴벌리: 작은 열쇠

이제 드디어 스노모빌을 타고 이동할 수 있다. 아아 정말 타고 싶었어. 스노모빌의 조종은 R트리거로 가속, L트리거로 브레이크, 아날로그 방향키가 핸들이다. 디지털 방향키는 쓸모 없다. 디지털 키를 잡은 채 대폭주하는 일은 좀 자제. 모빌을 타고 이동하면 평소보다 몇 배 빠른 이동이 가능하기 때문에, 한번 타면 내리기 싫어진다. 다만, 모빌 탑승중에는 스테이터스 화면을 불러낼 수 없고, 아이템 습득도 불가능하기 때문에 수시로 내려야 한다는 것이 조금 불편하군.


▲드디어 탑승!

이제 목적지는 북쪽의 언덕 위에 있는 건물. 동쪽의 길을 따라 가면 막다른 곳에 샷건 탄환과 그레네이드가 있으니 들러가는 것도 좋다. 문제의 건물은 브레너 제약회사. 현관문을 열고 들어가면 내부의 입구는 정체불명의 잠금 장치때문에 열리지 않는다. 잠금 장치는 킴벌리에게 받은 열쇠를 꽂으면 작동하는데, 두 키를 조작하는 방식. 뭔가, 라고 생각했지만 두 키의 조합은 4가지뿐이므로 4가지를 다 해 보고 알아냈다(열쇠에 로마자 Ⅱ라고 써있는 것을 발견하고, 장치의 키 배열이 2진수를 의미한다는 것을 깨달았을 때는… 이미 늦어버렸잖아).


▲이 Ⅱ자를 보지 못했다면 아주 조금 고생할 듯



▲그래서 이렇게

### Item

일당이 점령한 집의 서쪽:
퍼스트에이드 스프레이(赫)
일당이 점령한 집의 동쪽 길 끝:
그레네이드, 샷건 탄환
브레너 제약회사 오른쪽

그렇게 들어간 제약회사 내에는 정체불명의 시험관들이 좌우로 도열해 있고… 한쪽 구석에는 킴벌리를 닮은 여자가 버려져 있

네. …세상에는 꼭 닮은 사람이 셋 있다고 하지만, 세 사람이 이 좁은 지역에 모여있다니, 놀라운 인연이잖아.


▲킴벌리와 꼭 닮았다


▲게다가 희열에 찬 표정

버려진 킴벌리 닮은꼴은 그냥 버려 두고, 옆의 방으로 들어가면 구석에 입구의 잠금장치와 같은 2진수 계산기가 또 하나 있다. 이번엔 4자리나 되므로, 평소에 궁금했던 4자리 2진수가 10진수로 어떻게 나타나는지 알아볼 수 있었다. D2는 수학공부도 되는 게임이었던 것! 문제는 그게 아니라, 장치에 7이라고 써 있는 메모가 있다는 것인데. 역시 이것을 조작하면 무엇인가 되겠지, 라는 생각에 0"1"를 입력했더니, 아니나 다를까 쿠르릉 하고 옆의 벽이 열려버렸다. 안쪽에는 SET라고 써 있는 이상한 스위치와 더 이상한 액정이 보인다. 게다가 스위치를 누르니 6자리 숫자가 액정에 뜨잖아? 수상한데. 수상한 만큼 후일 쓸 일이 있겠지. 셔터 찬스! 2진수 계산기 옆의 바닥에는 너무나 돌리고 싶게 생긴 핸들이 있는데, 얼어버린 것인지 도무지 돌아가지 않는다. 나중에 열 방법이 생길 거야, 라고 낙천적으로 생각하기로 했다.



▲이렇게 입력하자


▲얼어서


▲돌아가지 않는다

**Item**

방 입구에서 왼쪽 아래★: 퍼스트에이드 스프레이(綠)
진열장: 퍼스트에이드 스프레이(綠), 샷건 탄환

삼인조가 점령한 집으로 돌아가고 싶은 생각도 들지만, 가 봐야 킴벌리도 제니도 자고 있을 것 같으니 반대 방향으로 달려 봐야겠다. 모빌을 힘차게 몰고 달리다 보니 왼쪽에는 멋지게도 얼어붙은 호수? 호기심은 발동하고 아니 가볼 수 없지. 모빌을 몰아 몰아 도착한 곳은 이름하여 마린 호수. 호기심에 와본 이 곳은 터무니없게도 아이템의 산이었다. 모빌이 닿는 곳마다 발길이 닿는 곳마다 떨어져 있는 아이템들. 그대, 게이머의 피를 가진 자여, 안 먹을 거야?


▲빙판 위를 질주중인 로라와 스노우 모빌

**Item**

마린 호수 동안: 그레네이드
마린 호수 서쪽의 눈 위: 샷건 탄환
마린 호수 남안: 퍼스트에이드 스프레이(黃)
마린 호수 중앙의 섬: 그레네이드
캐스케이드 산 동쪽: 샷건 탄환×2, 그레네이드

이제 아름다운 마린 호수도 다 돌아 보았고, 가던 길을 계속 가도록 해 볼까. 터널을 지나 구불구불 커브도 지난 길의 끝에 나타난 것은 관측소의 입구. 무엇을 하는 곳인지는 모르지만, 문이 있는 곳에 길이 있는 법. 들어가고 보자.

**Item**

터널 아래: 그레네이드×2
터널 북쪽의 커브: 퍼스트에이드 스프레이(黃)
올리버봉 동쪽의 설원: 그레네이드
올리버봉 동쪽 길 끝의 풀밭: 샷건 탄환

관측소에 들어가면 닫힌 철문과 함께 기이한 패널이 있는데, 6자리인 것으로 보아 브레너 제약사에 있던 번호가 패스워드인 듯하다. 찍어둔 사진을 꺼내어 꼭꼭 찍어주면… 그렇지, 열리지 않을 리 없지. 에스컬레이터를 올라 안으로 들어가면, 뭔가 거대한 천체망원경이 있다. 무슨 관측소인가 했더니, 천체관측소였던 게로군. 귀하신 로라님께서 친히 한 번 망원경을 봐 주실까 했더니, 안에서 남녀의 목소리가 들려온다. 엿듣기 좋아하는 로라 파튼, 놓칠 수 없지.



▲패스워드 입력



PHOTO
◀사진을 찍어 두었다면 편리하다

▶에스컬레이터


▼거대한 천체망원경


Dreamcast
POWER 공략왕!

영: 린다, 귀를 기울여봐, 들리지?

여: 예 들립니다

영: 이것이 생명이 끝나는 소리다. 나는 지금 모든 생명이 끝나는 소리를 듣고 있다. 하나의 별이 죽어가고 있어. 슬프고 아름다운 소리야.

린: 죄송합니다. 저는 잘 모르겠는데요

천문학자: 너는 나보다 훨씬 더 많은 것을 알고 있을 터.

린다: 그럴까요?

천문학자: 너와 함께 이 시간을 맞게 되어 행복하구나. … 누구냐, 거기에 누군가 있는 건가? 데이빗이냐? 아, 아니군. 거기 있는 분, 무슨 일인지는 모르지만 이쪽으로 오지 마시오. 부탁이오. 이 추해진 모습은 아무에게도 보이고 싶지 않아. 알고 있겠지? 괴물이다, 괴물에게 당한 거다. 이미 몸이 변하고 있어. 이 나도 괴물이 되어 버린 것 같다. 린다, 내 생의 마지막에 정말 어울리는 모습일 지도 모르겠군.

린다: 비록 어떤 모습이든 당신은 당신입니다.

천문학자: 린다, 너와 처음 만났던 밤의 일을 아직 기억하고 있어.

린다: 저도 그래요.

천문학자: 별이 아름다운 밤이었지.

린다: 오늘밤처럼요.

천문학자: 지금도 눈을 감으면 그날 밤의 별이 보여. 아아, 그런데 대체 어느 새 난 이런 미치광이가 된 거지!

린다: 당신은 미치지 않았어요.

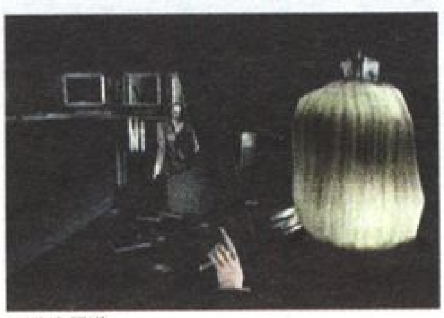
천문학자: 아니야, 미쳤어. 그 증거로, 네가 이런 모습이….

린다: 아니에요.

천문학자: 미안하지만, 가까이 오지 마! 일생을 바친 이 별 아래, 마지막 순간만은 아내와 함께 맞고 싶다.

천문학자: 거기 있는 분도 알고 있겠지만, 세상은 나를 미치광이 과학자라 부른다. 확실히 나는 미쳐 있었어. 이 별 자체가 미쳐있기 때문이지. 이 흉망스러운 별이 멸망하는 순간을 이 눈으로 보고 싶다는 망상에 빠져있었던 거다. 쓸 데 없는 세기말적 생각에 빠져 있었던 거지. 우리의 두 아들이 성장하고 나서 10년 동안은 오로지 그 생각뿐이었다. 이 지방에서 허브를 재배해서 얻은 자금을 모두 투자했다. 그리고 비로소 내 망상이 현실로 나타날 시기가 찾아왔다. 그것은 지금으로부터 2년 전의 일. 일식과 해시계를 연구하고 있는 동안 무언가를 깨닫게 된 것이다. 알고 있나? 그 유명한 스톤헨지와의 관계다. 스톤헨지에 나타나는 빛과 그림자를 컴퓨터로 계산해 보니, 그것이 일식을 예측하는데 쓰였다는 것을 알게 된 것이다. 그리고 계속해서 연구를 해 나가는 도중, 그 스톤헨지가 어떤 중대한 날을 예측하기 위해 만들어졌다는 것을 알게 됐다. 나는 소름이 끼쳤다. 30년 동안 찾아다닌 별의 죽음을 알게 된 것이다. 별이 죽는다, 모든 것이 죽는다. 이게 정말 내가 그 동안 찾아다닌 것이란 말인가? 나는 그 날을 그레이트 이클립스라고 명명했다. 그 날을 알아내는 것에 전력을 다했다. 생각이 바뀌었다. 이 별을 구하고 싶었다. 도대체 언제인가, 무슨 일이 일어날 것인가? 그날을 컴퓨터가 계산해 내는데 1년 반이나 걸렸고, 그날이 2000년 12월 25일이라는 사실을 알았을 때에는 시간이 사흘밖에 남지 않았을 때였다. 이런 미치광이 노인의 이야기는 아무도 들어주지 않아. 나는 FBI인 큰아들에게 연락했지만 때를 놓친 것 같군. 하지만 그런 일이 일어날 줄이야…. 운석이 떨어지고 사람들이 괴물이 되리라고는…. 그건 처음부터 예정되어 있던 일이었을까? 지금 그야말로 별이 별을 잡아먹으려는 상황이다. 이 별은 잡아먹히고 말 거야. 우주는 커녕 이 지상에서조차 도무지 갈 길을 알 수가 없는 일이 있다. 옛날 사람들이 예측하고 있었던 것은 틀림없는데, 현 인류는 그것을 몰랐다는 거다. 우리 연구에서 결국 알아낸 사실은, 우리는 아무 것도 모른다는 것뿐이다. 인간의 일만을 생각하고 있다면 우주의 일은 알 수 없는 것이지. 그것뿐이다. 미약한 우리 인간들에게는 시작도, 끝도 없다. 시간의 흐름을 바라보고 있을 수밖에 없는 거야. 어떤가, 거기 있는 당신. 나와 함께 이 모든 것을 불태워주지 않겠소? 모든걸 지워 버리고 싶어. 내가 할 수 있는 일은 아무것도 없어. 아무것도 없어. 지금 수천만년 후의 경고를 한다고 하더라도 도리가 없을테니. 나도 그놈들에게 당해서 이런 모습이 되어 버렸지만, 적어도 죽을 때만은 내가 고르고 싶군. 그 옆의 유리를 깨고 화염방사기를 꺼내서, 이 곳의 모든 것을 불태워주게!





▲발사 준비



▲천문학자의 최후



▲나른해, 졸려

**Item**

유리장 안: 화염방사기

데이빗: 아, 로라, 아니, 안잤어. 잠시 아버지의 일을 생각하고 있었어. 우리 아버지는 이 근방의 관측소에서 일하고 있지. 지난주에 갑자기 아버지가 편지를 해서 그 쪽으로 향하는 중이었어. 하지만, 왜 갑자기 날 부르셨을까? 사실 아버지와는 별로 사이가 좋지 않았어. 집을 떠나고 나서는 거의 만난 적이 없고, 어머니도 지켜주지 못했어. 동생에게 모든 것을 떠맡기고 내 멋대로 살아온 벌을 받은 것일 지도 모르겠군. 아하하하, 이런 이야기… 그런데, 왜 지금 생각이 난 걸까? 하지만 이런 몸으로는 이제 만나지 못할 지도 모르겠군….

뭐, 이런 연유로 얻게 된 화염방사기. 어디에 쓸까 생각해 보니, 브레너 제약회사의 얼어붙은 문이 퍼뜩 떠오르는군. 이거라면 녹일 수 있을 거다. 달리자, 달려!

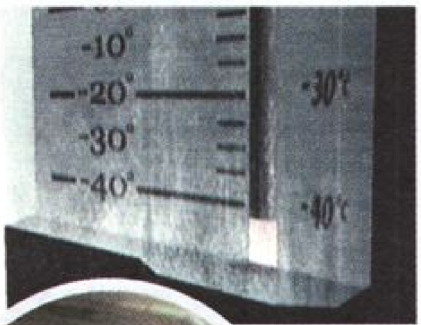
이번에도 예상은 어김없이 적중해서, 녹! 아!준!다! 손잡이가 녹았으니 돌려서 열고 내려가자 히히히. 이곳은 린다의 제약을 위한 원료를 보관하는 곳인 듯, 재미있게 생긴 식물들이 잔뜩 있다. 얼핏 보기에는 볏모랑 크게 다르지 않은 것 같은데…. 뭐, 중요한 것은 그게 아니니, 일단은 접어둬야지. 그보다는 정면의 화이트보드에 있는 사진들에 더 관심이 가는데, 누구의 사진인가. 윽? 갈라진 턱 형제의 사진이었군. 관측소의 천문학자와, 데이…빗, 데이빗? 그의 사진? 이라고 놀라는 순간, 누군가 지하실의 문을 닫고 있다! 재빨리 뛰어가 보지만 이미 늦었다. 그런데, 문틈으로 얼핏 보인 옷, 저것은 틀림없이… 틀림없이… 틀림… 틀…


▲손잡이 녹이기


▲데이빗의 사진


▲저 옷차림은?


▲문 열어!



▲이런 온도에서는 일반적으로 살아남을 수 없다

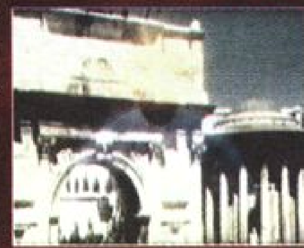

◀배도 고픈데 잠이라도 잘까

## 디스크를 갈아끼우는 틈을 타서

이제 데이빗이라는 사람에 대한 단서가 조금씩 잡히기 시작한다. 눈치가 있는 사람이라면 생각했겠지만, 마지막에 만난 과학자는 바로 데이빗의 아버지인 것이다. 그런데, 초반에 클론 킴벌리에게 살해당한 남자의 정체를 파악했는가? 관찰력이 있다면 브레너 약품 지하 화이트보드의 사진 두 장을 보았을 것이다. 한 장은 데이빗의 사진, 그리고 다른 한 장. 그것이 바로 붕대 괴한의 사진인 것이다. 그가 바로 천문학자의 작은아들이자 데이빗의 동생이었던 것. 상당히 꼬여 있지 않은가?

다음의 Disc3에서는 보다 복잡한 스토리가 전개된다. 3장에서 가장 중요한 것은 주역 4인 이외의 인물들과의 회화로, 한 인물과도 여러 번 대화해야 스토리가 진행되는 경우가 많음을 유의하자. 자아, 그럼 또 달려 볼까나.

그레이트 마더: 로라, 로라 파트이여. 나는 그레이트 마더. 자, 눈을 뜨세요. 당신은 싸워야 합니다. 인류와 파괴의 신과의 싸움을 위해 희망을 가지고 눈을 떠야 합니다. 로라, 나는 그레이트 마더. 당신들과 모든 존재의 어머니.





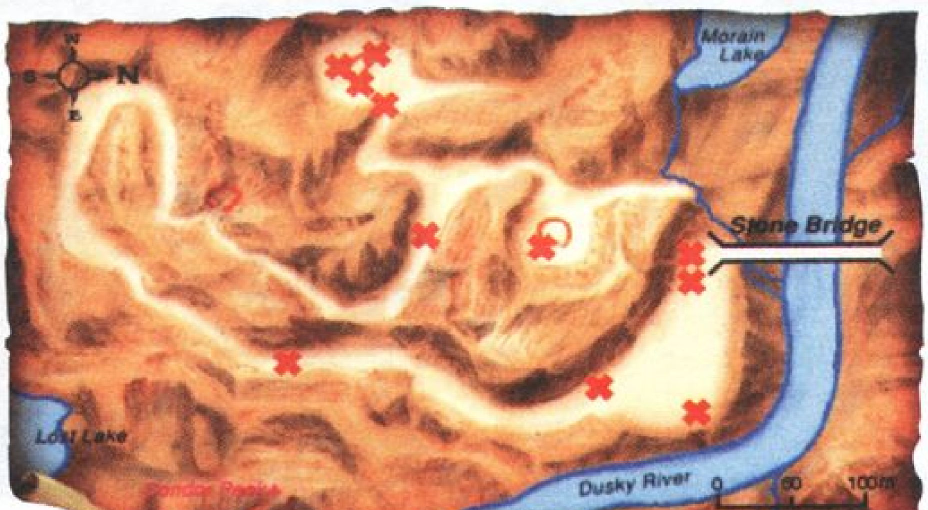




▲Disc3 좀 넣어주지?

## Disc3

흥겹게 노래하며 차를 몰던 파커의 앞에 쿵 하는 소리와 함께 눈부신 빛이 비춘다. 깜짝 놀라 차를 급정거시키고 내려보니, 빛이 사라지고 나니 본네트 위에 로라가 누워있다. 수수께끼의 여인 로라는 무려 텔레포트도 할 줄 아는 모양이네. 멈춰버린 차를 밀고 있는 두 사람 앞에 킴벌리와 제니의 스노우 모빌이 나타난다. 빛이 떨어지는 것을 보고 로라가 아닐까 하고 따라온 것이라고 하는데… 텔레포트도 통하지 않는 스토커는… 무섭다. 그녀들은 요 너머에 집을 봤다며, 누군가 있을 지도 모르니 먼저 가 보겠다고 한다. 정말 의리 없다.




Dreamcast ▲ POWER 공략왕!


▲노래하는 파커


▲에어백을 준비하지 않으면 다친다


▲로라는 본네트 위에 떨어지고


▲로라가 고장난 차를 미는 두 사람


▲스노우 모빌을 타고 나타나 도발하기

그리고 그들은 누군가 있을 지도 모르는 집에서 만찬을 즐긴다. 식사 도중 파커는 로라와 그녀를 감싸고 있던 빛 등의 신비한 현상에 대해 큰 관심을 보인다. CETI 소속이기 때문이라고 하는데, 어째서인지 킴벌리는 이미 그 사실을 알고 있고, 수상해 수상해. 여하튼 사이가 좋지 않은 것만은 여전해서, 킴벌리는 계속 파커에게 냉소적으로 대한다. 파커는 자신의 목적인 6천5백만년 전의 운석에 대해 얘기하지만, 킴벌리는 그저 무시할 뿐이다. 결국 파커는 좌절, 킴벌리는 윗층에 있는 이상한 사람에 대해 얘기하는데, 이상한 사람이라… 재미있겠군.


▲식사 풍경

침실에 들어가 보니 제니는 잠꼬대를 하며 자고 있다. 안 귀여운 녀석. 별로 보고 있고 싶지는 않으니 나가버려야지. 다시 거실로 나와 진열장을 보니, 오 이것은 그 중요하다는 지도C가 아닌가. 잘 갈무리하지 않으면 곤란할 지도.


▲잠꼬대하는 제니. 얄밉게도 잔다


▲기밀지도C를 입수했다

이제 이상하다는 사람을 보러 2층으로 가볼까. 계단을 올라 문의 손잡이를 돌려보니 잠겨있고,


▲엿듣기 넘버원 로라 32세

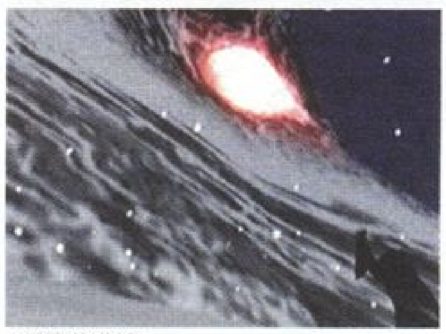
다시 아래층으로 내려와 킴벌리에게 말을 걸면 조금 쉬라고 한다. 나쁠 것 없지. 제니의 옆에 누워 조금 쉬기로 한다.

**Item**

킴벌리 뒤의 벽 아래★:
퍼스트에이드 스프레이(緑)
침대 아래★: 샷건 탄환
서랍장: 지도C , 퍼스트에이드 스프레이(緑)
서랍장 왼쪽 아래★:
퍼스트에이드 스프레이(緑)
오르간 근처의 상자: 그레네이드
상자 왼쪽 아래★: 샷건 탄환
계단 가운데: 퍼스트에이드 스프레이(緑)
계단 올라가서 오른쪽 아래★: 그레네이드

어디선가는 다시 쭈글쭈글 마술사 영감님이 걷다가 쓰러졌다가 일어섰다가 만족스러운 목소리로 중얼거렸다가 사라졌다가 한다.


▲널부러졌다가


▲벌떡 일어난다

잠에서 깨어보니 무엇인가 깨지는 소리가 들려온다. 문을 열어 보니, 역시나, 파커와 킴벌리가 싸우고 있었다. 파커는 킴벌리가 린다를 먹고 있는 것을 상당히 좋지 않게 생각하고 있는 듯, 약병을 내팽개친 것이다. 현재의 상황으로부터 도망치기만 하려는 킴벌리를 못마땅하게 생각하는 파커와 그런 파커에게 쌀쌀한 태도로 일관하는 킴벌리. 파커의 마음이 킴벌리에게 있다는 것이 눈에 보이는구만, 쯧쯧쯧…. 결국 파커는 분함+멋적음의 표정으로 나가버린다. 로라를 본 킴벌리는, 파커가 말하는 것은 알지만, 남자가 하는 말은 믿을 수가 없다고 한다. 무슨 생

각을 하고 있는 것인지, 언제나 화나게 하는 여자다. 나가는 로라에게 조심하라고 하는데, 왠지 조심하고 싶지 않아진다.


▲굴러다니는 약병


▲여자에게 힘자랑 하는 것은 좋지 않다


▲미안할 일은 하지를 말자

음악가의 집은 뒤뜰도 멋지다던데, 밖으로 나가기 전에 잠시 뒤뜰 구경을 해 봐야겠다. 구경하는 사이사이 떨어져 있는 아이템을 줍는 것도 나쁘지 않겠지. 주된 목적은 예쁜 뒤뜰 구경이야, 구경.

**Item**

뒤뜰: 퍼스트에이드 스프레이(赤), 그레네이드, 샷건 탄환
문을 나서서 뒤쪽: 퍼스트에이드 스프레이(赤)

이제 대문을 나서 길을 따라 내려가 보도록 할까. 토끼도 철새도 있어서 사냥하기도


▲이 나무 아래 샷건 탄환이


▲왠지 모르지만 무너져 간다

좋고, 몬스터 조우율도 높지 않아 썩 순탄하고도 편안하며 재미있고 보람찬데다가 즐거우니 금상첨화화화화라 않을 수 없군. 일단은 앞으로만 주욱 가봐야지. 기이하게 생긴 나무 몇 개를 지나니 아름답게 쓰러져 가는 건물이 나오네. 들어가보지 않으면 로라 파튼 32세, 이름에 금이 가고 말지. 난입이다 난입.

안에 들어가면 백발이 성성한 종교가 할아버지가 맞아주는데, 로라를 최후의 손님이라 부르며 자리를 권하고는 윌리엄 나이프라는 사람의 얘기를 꺼내기 시작한다. 윌리엄 나이프는 그의 저서에서 다가오는 세계의 심판은 운석이라는 형태라 예견했는데, 그것이 적중했다는 것이다. 그러더니 난데없이 관계없는 사람에게 이런 얘기를 해 봐야 소용없


▲종교가 할아버지


▲왠지 의수다

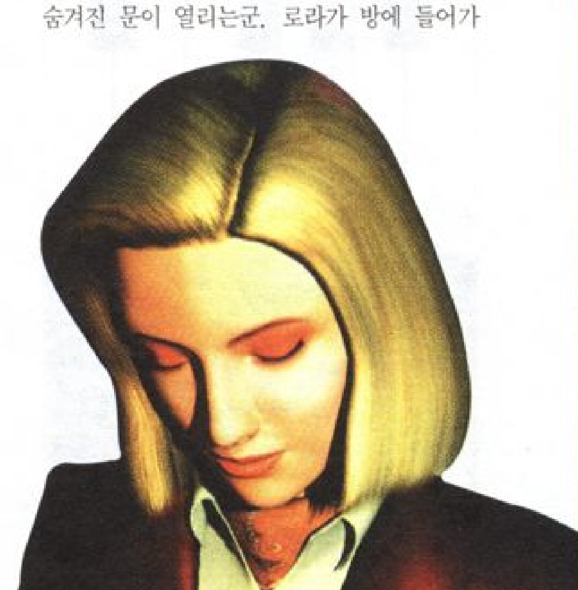

▲재잘재잘 앵무새

으니 가라고 하는 것이 아닌가? 자리를 권한 것이 누군데! 화가 나서 한 마디 더 걸면, 이번엔 다시 손님 얘기다. 나이프의 서에 예언된 최후의 손님은 20대 전후반의 여성이라고 하는데, 그게 사실이라면 로라가 바로 그 손님일 것이며, 로라가 바로 시간의 흐름 그 틈 사이에서 태어난 운명의 사람이라는 것이다. …이래 저래 신학이라는 것은 어려워.

다시 음악가의 집으로 돌아가면, 제니가 달려나와 반기며 킴벌리가 없어졌다고 한다. 대체 이 여자는 또 어딜 간 거야? 제니에게 말을 걸어 보면 킴벌리가 걱정된다고 한다. 자기는 혼자서도 괜찮으니 여기에서 기다리겠다고 하는데, 녀석, 어른스럽군. 애늙은이는… 싫다앗!


▲제니는 혼자서도 괜찮아

2층으로 올라가 보면 잠겨 있던 문이 열린다. 악보 등이 어지럽게 흩어져 있는 방… 정리되어있지 않은 것을 보니 정상인의 방인 듯한데, 뭐가 잘못된 사람이었을까? 이런 저런 생각은 제껴두고, 먼저 아이템을 찾아야지, 아이템. 뭔가 값비싸 보이는 피아노가 있으니, 주인 없는 틈을 타서 만져봐야지, 라고 생각했더니 이것도 뭔가의 장치인 듯하다. 음, 뻔한 종류의 트랩인가. 피아노에 앉자 마자 들리는 "따라다라단♪♬"을 놓치지 않고 들었다면 그대로 따라 치면 되겠지. …역시, 틀릴 리가 없지. 오, 피아노를 치니 숨겨진 문이 열리는군. 로라가 방에 들어가

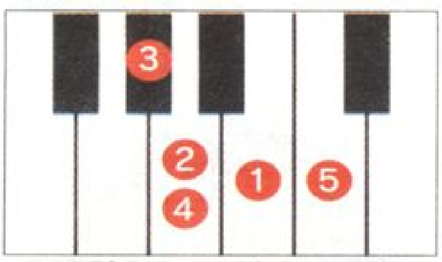


는 이유는 그곳에 문이 있기 때문이니까, 들어가자. 안에는 무척 많은 나비의 박제들이 진열되어 있다. 정면에 보이는 박제장에 손을 대니… 스르륵 열리면서 비밀공간이 나오지 않는가. 안에 있는 것은 남은 시간을 함께 할 서브머신건(强)과 음표가 그려져 있는 열쇠. 어디에 쓰이는 것인지는 모르지만, 일단은 주머니에 넣어둬야지.


▲음악가의 방


▲피아노


▲들리는 대로 치자



▲정 모르겠으면 이 순서대로 치자

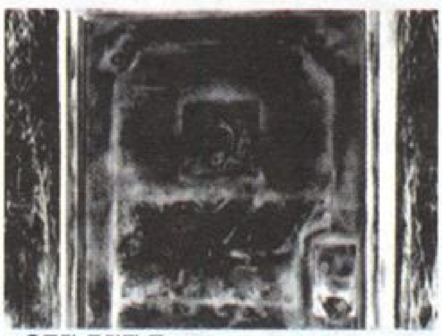

▲나비의 박제


▲남은 시간 나와 함께 하자

**item**

**피아노 오른쪽 아래★**: 퍼스트에이드 스프레이(黃)
**오른쪽의 장**: 퍼스트에이드 스프레이(綠), 샷건 탄환
**장 오른쪽 아래★**: 핸드건 탄환
**숨겨진 방의 비밀공간**: 서브머신건(强), 음표가 그려진 열쇠

새로운 무기도 얻었겠다, 용도를 알 수 없는 열쇠도 얻었겠다, 이제 안 가본 길로 가보도록 할까. 종교가 할아버지네 집으로 가는 길에서 오른 쪽으로 꺾어서 가 보자. 토끼 사냥을 즐기며 시간 가는 줄 모르고 걷다 보니, 어느 새 오른쪽에서 시야에 들어오는 작은 집. 집이 있기에 들어가는 로라32세, 아름답다. 오 게다가 멋지게도 집의 현관문에 음표가 그려져 있잖아. 빙고, 음표 열쇠는 여기에 쓰는 것이로군.


▲음표가 그려진 문

문을 열고 들어가면, 괴기? 무섭게 생긴 아줌마가 무섭게 생긴 가면을 쓰고 무서운 목소리로 톰이냐고 묻더니, 뭐라고 대답하기도 전에 "아니군, 들어오세요." 라고 맞아준다. 사람 살려, 여기는 동화에 나오는 마귀할멈의 집일 거야. 라는 생각과는 달리, 그녀는 나름대로 따뜻하게 대해주며 스프까지 권한다. 그녀의 이름은 마사로, 로라가 있던 집에 자신의 아들이 있다고 얘기해 준다. 그녀는 자신의 꿈을 아들에게 떠넘긴 채 언제나 피아노만 생각하게 하고, 그러기 위해 그를 데리고 이 극한의 땅으로 왔다고 한다. 그리고 그의 손가락과 귀에 기름 불어넣어주기 위해 린다를 먹였다는 것이다. 뒤늦게 린다가 무서운 약임을 깨달았지만, 이미 늦어서 그는 변해버린 것이다. 어느 날 활활 타는 손으로 그녀에게 다가서서는 그 얼굴을 그어 버렸다고 한다. 그제서야 그의 고뇌를 알았다며, 어떻게 해야 할 지 몰라서 고통스러워하는 그녀. 화가 나기도 하지만, 측은한 것이 사실이다. 딱히 도와줄 방법이야 없겠지만…. 가만, 그런데 톰은 어디로 간 거지? 분명히 얼마 전에 그의 방에 올라갔을 때는 없었는데. 다시 그의 집에 가 볼까?


▲마사의 아들네미 사진


▲마사의 가면, 소름끼친다


▲스프를 권한다


◀고뇌한다


▲그녀의 가면 아래를 보면 이런 표정이 나온다

**Item**

**삼거리에서 마사의 집쪽 길:**
퍼스트에이드 스프레이(黃)
**식탁 아래★:** 퍼스트에이드 스프레이(綠)

음악가의 집으로 올라가는 길에 종교가 할아버지는 뭐 하고 계신지 들러봐야지. 할아버지는 로라가 돌아올 것이라고 생각했다면서, 로라에게 꼭 한가지 잊어서는 안돼는 일이 있다는 얘기를 해 준다. 이 세상에 선인과 악인의 구별은 없고, 단지 선한 힘과 악한 힘이 있을 뿐이라는 것이다. 그 힘을 어떻게 사용하는가가 중요한 것임을 잊지 말라고 당부한다. 음 좋아, 잊지 말자. 그냥 가기 아쉬워 한 번 더 말을 걸어 주면, 할아버지는 로라가 운명의 사람이라면 좋겠다고 한다. 자신의 인생은 단지 그것 하나만을 위한 것이었다면서.


▲ 또다시 재잘재잘 앵무새

다시 음악가의 집에 들어서니, 킴벌리가 죽상을 하고 있네. 뭐? 제니가 없어졌다고? 어라, 킴벌리의 등에 붙어 있던 나비는 뭐지? 게다가 킴벌리는 왜 또 나비를 보자마자 황급히 나가버리고? 불길한걸.


▲ 제니가 없어졌어요!


▲ 저 나비는 뭐냐

2층의 음악가의 방으로 올라가니 아무도 없는 방에 레코드만 계속 돌아가고 있다. 뭐야, 이 이상한 분위기는. 좋지 않은 기분이 들어. 조금 꺼림찍하긴 하지만, 숨겨진 방으로 들어가니… 뭐야, 뭐가 떨어져? 윽, 시체? 이 사람이 문제의 미친 음악가인가? 결국 이런 꼴이 되고야 말았군. 가엾은 사람. 주저앉은 로라를 파커가 뛰어 올라와 데리고 내려가 준다. 역시 이 친구가 가장 믿음직해.


▲비어있는 방


▲돌아가는 레코드


▲난데없이 떨어지는 물건은?

파커는 북쪽에서 외부로 나갈 수 있는 다리를 발견했는데, 다리가 큰 문으로 막혀있다고 한다. 문을 파괴할 수 있는 다이너마이트 같은 것이 있으면 좋겠다는데… 난폭한 구석이 있는 친구로군.

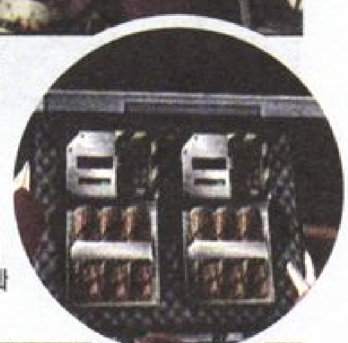

▲문만 부술 수 있으면 다 되는데 말이지

혹시 종교가 할아버지가 다이너마이트를 가지고 있을 지도 모른다는 막연한 희망을 갖고 내려가 보자. 그런데, 이게 뭔가. 문을 열자마자 늘 할아버지 곁에 있던 앵무새가 튀어나오더니, 할아버지는 책상에 엎드린 채 돌아가셨잖아. 대체 어떻게 된 거지. 할아버지 살해사건의 단서 수집을 위해 우선 할아버지 손의 은제 열쇠를 주머니에 넣고 뒤로 돌아가 봐야지. 신상 양쪽의 나무 서랍을 열쇠로 여니 시한폭탄과 핸드건이 나오잖아. 범인은 이 총으로 할아버지를 쏜 후 폭탄으로 집을 날려버릴 셈이었군. 그러나 노련한 로라탐정은 작은 단서도 놓치지 않지. 일단 모든 단서는 접수한다.


▲문을 열자마자 튀어나오는 재잘재잘 앵무새


◀종교인이 세상을 뜬다고 모두 순교는 아니다


▲범인을 잡는데 단서가 될지 모르는 열쇠


▶범인의 물건으로 보이는 시한폭탄과


▲핸드건을 발견

**Item**

종교가: 은의 열쇠
여신상의 오른쪽 아래★:
퍼스트에이드 스프레이(緑)
여신상 오른쪽 서랍장: 핸드건
여신상 왼쪽 서랍장: 시한폭

그러고 보니 마사에게도 톰이 세상을 떴다는 비보를 전해야 하지 않을까. 그냥 모르는 척할까? 아니야, 그래도 아들이 죽은 것을 어머니는 알아야지. 마사의 집으로 가자. 문을 열고 들어가니, 마사 아줌마는 어디 가고 이상한 녀석이 다가오잖아? 앗, 녀석은 일전에 괴물이 된 테러리스트 래리다! 온 몸에서 시퍼런 피를 흘리면서 "이제 괜찮다. 예전에는 괴물이었지만. 지금은 인간이다. 믿어줘!" 라고 말하면서 다가오는데… 그건 당신 생각이지. 온 몸의 퍼런 피는 당신이 인간이 아니라고 말하고 있어. 아니나 다를까, 그는 금새 몬스터로 변태하고 만다. 별 수 없이, 숨을 끊어주는 수밖에.


▲그 얼굴로 사람이라 주장할 수 있어?


▲그래 그렇다니까

쓰러진 래리는 마술사에 관한 얘기를 한다. 자신과 클리프는 마술사와 린다에 의해 지배당하고 있었다고. 그리고 마술사를 막아달라고 부탁한다. 그는 파괴의 신을 부활시킬 생각이며, 파괴의 신은 6천5백만년 전부터 데스 마운틴의 정상에 있는 운석에 봉인되어 있다고 하는데, 그렇다면 역시 그 쪽이 최종 목표가 되는 셈이군. 이런 지경에 이르러서야 자신이 인간이라는 것이, 생명을 갖고 있다는 것이 얼마나 감사한 일인지 깨달았다는 래리. 몹시 안쓰러운 사람이다. 눈마저 편하게 감지 못하다니….


▲힘들었던 거구나

가엾은 녀석, 얼마나 괴로웠던 것일까. 눈이라도 감겨줘야지. 헌데… 아직 살아있는 것인지, 녀석의 촉수가 로라의 머리를 움켜쥐었다. 자신의 의지가 아니라고 절규하는 래리, 의식을 잃어가는 로라에게 다시 그레이트 마더의 목소리가 들려온다.

**보스** **래리**

■급소: 안구

클론 킴벌리와 유사하게 빠른 속도로 자주 움직이며 주공격은 촉수에서 온다. 촉수 공격은 빠르면서 위력적이므로, 라이프 관리에 신경쓰며 싸우자. 간혹 새끼 벌레를 날려서 공격해 오기도 하는데, 새끼들은 머신건으로 드르륵 긁어주면 모두 떨어지니 크게 위협적이지 않다. 움직임을 미리 예측할 수 있는 능력이 절실히 필요하다.


▲급소는 위에 드러난 안구


▲이때가 공격하기 가장 좋은 찬스


▲새끼도 숨풍숨풍 낳는다

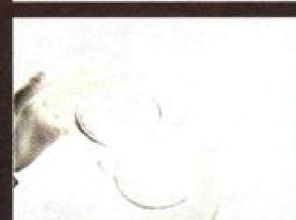

▲눈이라도 감겨 주려고 하면


▲촉수에 공격당한다


▲아니야, 내 의지가 아니라고!

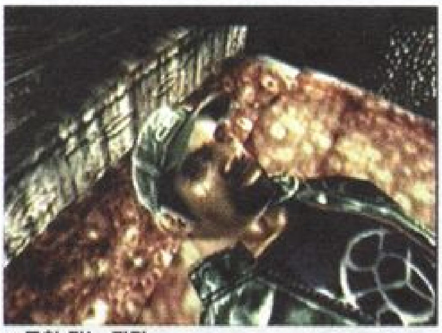
그레이트 마더: 로라, 로라 파트이여, 나는 그레이트 마더, 자, 눈을 뜨세요. 어느덧 세상은 무너지기 시작했습니다. 하늘은 하늘이 아니고, 땅은 땅이 아니며, 사람은 사람이 아니게 되어버리고 있죠. 서두르세요. 그리고 싸우는 겁니다. 그렇지 않으면 두 번 다시 세상은 되돌릴 수 없습니다. 나는 그레이트 마더, 당신들과 모든 존재의 어머니.







음악가의 집, 곤히 자고 있는 파커. 로라는 다시 빛에 휩싸인 채 지붕을 뚫고 파커의 옆에 떨어진다. 놀라서 굴러 떨어져 버리는 파커. 이제는 익숙해졌는지, "뭐야, 또 당신인가. 정말, 놀라게 한다니까." 정도의 반응이다. 왠지 허무한데.


▲곤히 자는 파커


▲깨워서 미안허이

그에게 시한폭탄을 보여주며 이거라면 다리의 문을 파괴할 수 있을 지도 모른다며 기뻐한다. 오, 이 친구, 폭탄도 다룰 줄 알았던 건가? 그리고 윗층 남자의 어머니가 와서는 나오지 않는다고 하는데… 마사가 왔다고? 올라가 보니 문은 열리지 않는데, 대체 무엇을 하고 있는 것일까? 알 수 없는 사람. 다시 파커에게 말을 걸면 그는 킴벌리를 몹시 걱정하고 있다. 순정파 같으니.


▲이것이 폭탄이라는 것이냐?


▲시한폭탄을 성경책 대하듯 한다


▲윗층의 문은 이제 열리지 않는다

이제 킴벌리를 찾으러 움직여 볼까나. 종교가 할아버지의 집에 있을 리는 만무하니, 일단 마사의 집으로 가 봐야 겠다. 터덜터덜 걸어서 도착한 마사의 집. 하지만 아무도 없군. 마사는 음악가의 집에 있다고 했고, 킴벌리는 이곳에는 없는 게로군. 뭐, 온 김에 도움이 될 만한 물건이라도 챙겨 둘까.


▲싱크대도 뒤지고


▲찬장도 뒤지자

**Item**

부엌의 싱크대: 퍼스트에이드 스프레이(綠)
싱크대 오른쪽 아래★:
퍼스트에이드 스프레이(綠)
찬장: 그레네이드
작은 가구: 핸드건 탄환

여기가 아니라면… 설마 다리에 있는 것일까? 지도을 펼쳐 보면 가장 먼 곳인데… 스노우 모빌이라도 있으면 좋으련만, 킴벌리가 끌고 나갔으니. 어쨌든 걸어서라도 가보는 수밖에. 먼 길 가면서 지루하지 않도록 사냥이라도 열심히 해야지. 더불어 전투도 하다 보면 레벨업도 하게 될 거야. 라고 스스로 위로하면서 걸어야 겠다.

**Item**

큰돌봉 서쪽의 길: 샷건 탄환
더스키 강 연안의 산쪽 수풀: 샷건 탄환
더스키 강 연안의 나무 아래:
퍼스트에이드 스프레이(綠)
다리 앞: 퍼스트에이드 스프레이(赤),
그레네이드

역시 킴벌리는 다리에 있었다. 아직 제니는 찾지 못했다고 한다. 문만 처리할 수 있으면 산 너머로 갈 수 있지만 방법이 없다고 말하는 그녀. 하지만 시한폭탄이 있지롱~ 우선은 함께 자동으로 아지트로 돌아가자.


▲다시 만난 킴벌리

아지트에서는 파커가 폭탄을 조립하고 있다. 들어오면서 혹시 제니가 어디 있는지 아냐고 묻던 킴벌리는 시한폭탄을 보자마자 문을 없앨 수 있다며 기뻐해 버린다. 이미 제니는 안중에도 없군. 성질 급한 킴벌리는 시간을 15분으로 설정하라고 하지만 파커는 아직 테스트도 하지 않았다고 하는데, 킴벌리는 견딜 수 없는지 재촉하기만 한다. 그래서는 될 일도 안된단다, 아이야. 그녀의 성화에 못 이긴 파커는 기폭 시간을 15:00으로 세팅해서 킴벌리에게 넘겨주면 킴벌리는 자기가 스노우 모빌 없이도 5분 내에 설치하고 오겠다고 자신만만




▲자아 다 됐다

해 한다. 그러면서 파커도 조금은 도움이 된다고 말하자 파커는 어울리지 않게 멋적어한다. 귀여워♡


▲5분이면 충분하다구

킴벌리가 폭탄을 들고 떠난 후, 파커는 킴벌리의 고독에 대해 얘기한다. 고독은 누구나의 마음 속에 있지만, 그녀는 고독을 자신의 마음 속에 가두고 키워나가고 있다고. 그러면서 그녀에게 아무것도 해줄 수 없다는 사실을 한탄하고 있다. 역시, 순정파라니까. 공연히 부러운 것은 왜일까. 그런데, 파커는 난데없이 다급한 목소리로 지금 몇 시냐고 묻는다. 기폭 시간으로 설정한 15:00이 15분이 아니라 15시라는 것. 게다가 15시까지는 앞으로 5분! 바보녀석, 칭찬해줬더니 말이 끝나기 무섭게 일을 치는군. 아무리 미운 킴벌리지만 파커를 위해 구하러 달려가 줘야지.


▲지금 몇시냐


▲5분 남았잖여

이젠 스노우 모빌로 다리까지 5분 이내에 주파해야 한다. 지난 번에 걸어 본 거리로 보건대, 스노우 모빌로 5분이라면야 크게 빠듯하지는 않은 시간이지만, 제발 전투가 적어야 할 텐데. 할 수 없이 전투가 벌어지면 그레네이드를 남용해야 겠다. 라는 굳은 결심마저 허무하게, 이 5분동안은 적과의 조우가 없었다. 마음놓고 달리고 달려 다리에 도착하면 폭탄을 들고 여유로이 걷고 있는 킴벌리를 만난다. 어쩌면 노래마저 부르면서 걷고 있었을 지도 모른다. 여하튼 다급하게 폭탄을 빼앗아 다리 아래로 던져버리자 바로 터져버린다. …시간은 아직 3분 30초가 남았는데?


▲화면 우측 상단의 시간이 다 되기 전에 달려라


▲킴벌리!


▲내놔, 휘릭!


▲쾅

로라와 함께 자동으로 아지트에 돌아온 킴벌리는 자신이 죽을 뻔 했음에 대해 파커에게 엄청나게 화를 낸다. 무사해서 정말 다행이라고 말하는 파커에게 매몰차게 "내 앞에서 꺼져!" 라고 소리치고는 침실로 들어가 버린다. 암울한 파커. 정말, 저런 여자가 좋은 거야? 결국 파커는 좌절하고, 미안했다며 킴벌리에게 주려 했던 듯한 수호부적을 로라에게 건네준다. 그리고는 계속 자책하고 있다. 킴벌리는 또 킴벌리대로 힘들어하고 있다. 어려서부터 아버지가 없어 매일 어머니가 남자들에게 험한 일을 당하는 것을 보아 온 킴벌리는, 결국 남성 혐오증에 빠져 남자를 신뢰할 수 없게 된 것이다. 생각 외로 불행한 과거를 갖고 있는 여자였군. 그녀는 아침이 되면 파커에게 사과하고 죽 믿고 있었다고 말할 것이라고 한다. 정말, 이 커플은 어떻게 될까….


▲죽도록 미안해하고


▲죽도록 화낸다


◀너라도 가져


▲이 녀석은 이 녀석대로 괴롭군


▲생각하고 싶지 않은 과거

자다가 잠시 깨어 보면 킴벌리는 무엇인가를 쓰고 있다. 파커에게 편지라도 쓰는 모양이군. 힘내라, 킴벌리.


▲고생하림

데이빗: 으억, 크윽, 우욱, 아, 로라, 깨워서 미안해, 으윽, 아까부터 몸 속이 바늘로 찔리는 것처럼 아파, 목을 움직이거나 팔을 들 때마다 욱신거려, 으윽, 우욱, 하아, 하아, 괜찮, 괜찮아, 걱정하지 마, 로라, 내가, 내가 너를 지켜줘야 하는데… 흑… 나…난 언제…!

아침에 눈을 뜨면 킴벌리는 밤새 쓴 종이를 파커에게 건네며 어제 일을 사과하려고 하는데, 파커는 말을 가로막고는 나이프를 꺼내 자신의 손바닥을 베어 보인다. 그런데, 저건 뭐냐, 왜 녹색 피가 떨어지는 거냐! 가장 신뢰하고 있었던 파커마저 괴물이 되어 있었던 것인가. 아직은 자신의 의지대로 판단하고 행동하는 것이 가능하지만, 그것도 시간문제라고 말하는 파커. 이제는 자신 스스로의 위험성을 생각하여 로라와 킴벌리 곁을 떠나려 한다. 떠나면서 인간의 힘에 대해 감동적인 연설을 늘어놓는 그는, 남자의 귀감이다. 로라는 언제나 저렇게 멋진 남자가 될 수 있을까? 뒤돌아서는 파커를 킴벌리는 붙잡고, 파커는 자신을 위해 웃어달라고 한다. 어색한 웃음을 애써 짓던 킴벌리는 이내 눈물을 흘리고, 파커는 그녀에게 "너는 혼자가 아니야."라는 말만을 남긴 채 떠나버린다.


▲저게 뭐냐, 녹즙이냐

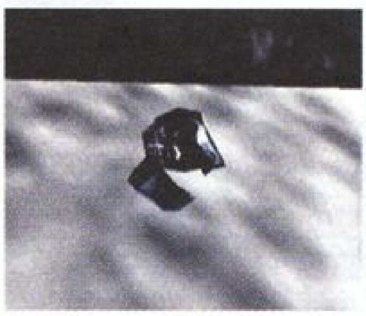

▲파커의 리퀘스트에 응해 가장 활짝 웃은 얼굴

슬퍼하던 로라와 킴벌리는 파커에 대한 얘기를 하다가, 시한폭탄이 하나 더 있었다는 사실을 떠올리지만, 문을 나서기 직전 폭음이 들려오고, 두 사람은 다리로 달려간다. 자동으로 왔다갔다 하니 무척 편하다. 앞으로 종종….


▲문을 나서는 순간 폭음이 들려 오고

부서진 다리의 문을 보면서 킴벌리는 오열하기 시작한다. 한쪽 구석에 떨어진 파커의 옷자락을 보자 그녀의 울음은 통곡이 되고 그리고… 후속작은 리바이브? 눈물을 뚝 그친 킴벌리에게 로라는 파커가 준 수호부적을 건네준다.


▲특공의 성과


◀떨어진 파커의 모자


▲파커의 유품이야, 네가 간직해

이제는 사라진 제니를 찾아 이 지긋지긋한 곳을 떠날 차례인 듯 하군. 음악가의 집에 돌아와 있을 지 모르니, 얼른 올라가 보도록 해야 겠다. 문을 열고 들어서자 마자 제니가 도움을 청하며 달려온다. 아아 카운


▲무서웠어, 로라언니

보스

## 마사

■급소: 가면

상당히 난해한 아줌마로, 날아다니며 바이올린을 키며 춤을 추며 촉수를 휘저으며 공격을 한다. 기본적으로 공격은 촉수로만 해 오며, 물론 공격해올 때 가면을 정확히 가격하면 공격이 무효화되지만 가면이 워낙 작아 워낙 제대로 맞추기 힘드니, 무조건 가면을 노리기보다 처음에는 좌·우의 촉수를 공격하여 무력화시킨 후 급소를 공격하자. 요령만 있으면 래리보다 간단한 보스다.


▲촉수부터 없애고 가면을 쏴자


▲가면이


▲벗겨진다

터로 때려주고 싶지만 허락되지 않으니 슬프잖아. 녀석은 로라에게 매달려 두려움을 호소하고, 2층에서는 아들의 죽음에 충격을 받았는지 어딘가 이상해진 마사가 바이올린을 들고 걸어 내려온다. 한발 한발 다가오면서 날개가 돋고 촉수마저 뻗어 변태로 변태해서는 공격해 온다. 응수하지 않을 텐가?


▲이미 제 정신이 아닌 마사


▲급기야 변신을

*제니: 와앙, 언니, 무서웠어, 킴 언니가 그 남자를… 제니는 봤어, 너무 무서워서 숨어 있었어….*
*킴벌리: 그런 거였어. 아직 끝나지 않았어. 하지만, 제니가 그렇게 얘기한다면 내가…. 로라, 내가 파커를 만나러 갈께. 슬픔 따위는 없어. 나, 이젠 고독 따위는 무섭지 않은 걸. 오늘 살아 있는 나를 후회하고 있는 것인지도 몰라. 하지만, 이전의 나는 후회조차 할 수 없었어. 만일, 만일에 그 때의 나를 만날 수 있다면 나는, 나는 끌어내 주고 싶어. 그리고 그 팔을 잡아 당겨서 너와 파커에게 데려다 주고 싶어. 그리고, 말해주는 거야. 오늘부터 그녀가 너의 친구야, 라고. 러라… 나, 지금이라면 말할 수 있어. 다시 태어나도 나이고 싶어. 그리고 또, 너를 만나고 싶어. 약속해줘, 너는… 고마워, 갈께. 뒤돌아보지 마, 부탁이야. 배웅같은 것은 하지 마. 이것은 이별이 아니니까. 그러니까 너는, 내 친구니까.*
*그리고 킴벌리는 나가버렸다. 대체 어떻게 해야 할 지 모르겠군, 킴벌리라는 여자는.*




▲데스 마운틴 정상

문을 나서면 데스 늙은 마술사 영감의 모습이 보인다. 드디어 목적지에 도착한 모양이다. 파커가 말한 6천5백만년 전의 운석, 그 앞에 서서 파괴의 신이 자신을 받아들여 주기를 빌고 있는 듯한데, 아무래도 저 노인과는 한 번 붙겠군.

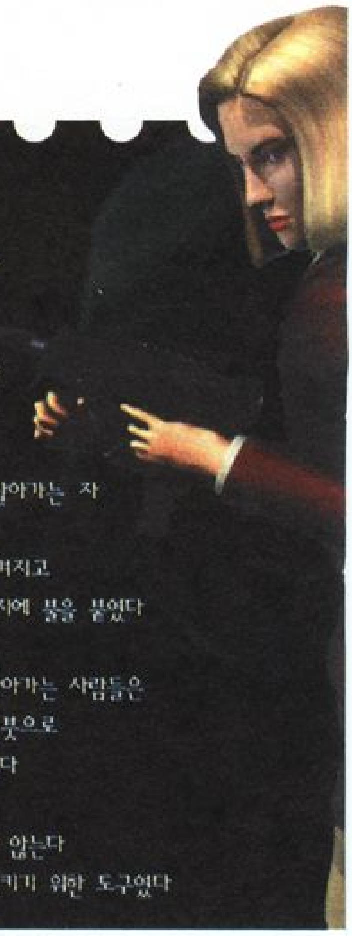

▲내가 갈 때까지 목을 씻고 기다리라고

이제 제니를 데리고 집을 나섰으니 스노우 보드를 타고 자동으로 다리까지 이동하자. 그곳에서 그들이 만난 것은, 괴물로 변태한 파커… 바로 그 사람이다. 로라에게 접근하는 파커를 킴벌리가 막아서지만, 그녀는 파커의 촉수에 복부를 관통당하고, 파커는 킴벌리의 샷건에 쓰러진다. 그렇게 한 자리에 누운 두 사람의 영혼은 행복할까?


▲가자, 제니


▲스노우 모빌을 타고 부릉부릉


▲파커와의 재회



**빛**

태초에 빛이 있었다

별과 별 사이에
있는 것, 그것은 어
둠이라 불렀다.

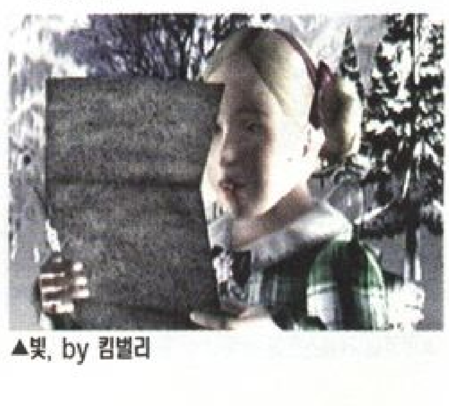
어둠에 달라붙어 살아가는 자
들은
슬픔으로부터도 남겨지고
태양으로부터의 편지에 불을 붙였다

어둠에 달라붙어 살아가는 사람들은
자신들의 피를 그림붓으로
불길한 말을 뽑아냈다

말은 마음을 전하지 않는다
말은 자기자신을 지키기 위한 도구였다


▲그것도 뜨거운


▲행복하시오


▲빛, by 킴벌리

그리고 과오의 성채를 짓기 시작했다

첫째 날에, 하늘을 불태울 불을 모았다
둘째 날에, 물을 불태울 불을 모았다
셋째 날에, 흙을 불태울 불을 모았다
넷째 날에, 별을 불태울 뿐인 불을 모았다
다섯째 날에는 아무 것도 아니었다
여섯째 날에도 아무 것도 아니었다
일곱째 날에, 당신은 찾아왔다

당신은 금지된 옥의 문을 열었다
어둠은 넘치기 시작했다
해방하는 힘
흔들리는 일 없는 힘

당신은 배를 몰아, 커지는 강을 건넌다
은의 자물쇠로 마음을 가두고, 커지는 강을 건넌다
강의 흐름의 시작을 알고, 커지는 강을 건넌다
시간에 구속받지 않고

어느 사이 모두를 뒤집어 없애고 있던 고독은
빛에 녹아, 언덕 위에 서서 진실로 곧은 나무가 된다.

나무는 이윽고 숲이 되어
새들을 불렀다
새는 마치 누군가의 마음을 상상하듯이 난다

거기에는 잊혀져 지나가고 있던 것이 있었다
하늘에서 넘쳐흐르고,
술렁거리는
광휘로 충만한 것
신록의 나무들의 속에 수정이
되어 잠자는 것
하늘에서 떨어져 내려와 모두에게 손
을 벌려서,
막아내리라

당신은 절규했다
날아, 라고 절규했다

날아, 라고 절규했다

모든 것이 끝나고, 모든 것이 시작될 때
신이 찾아왔다

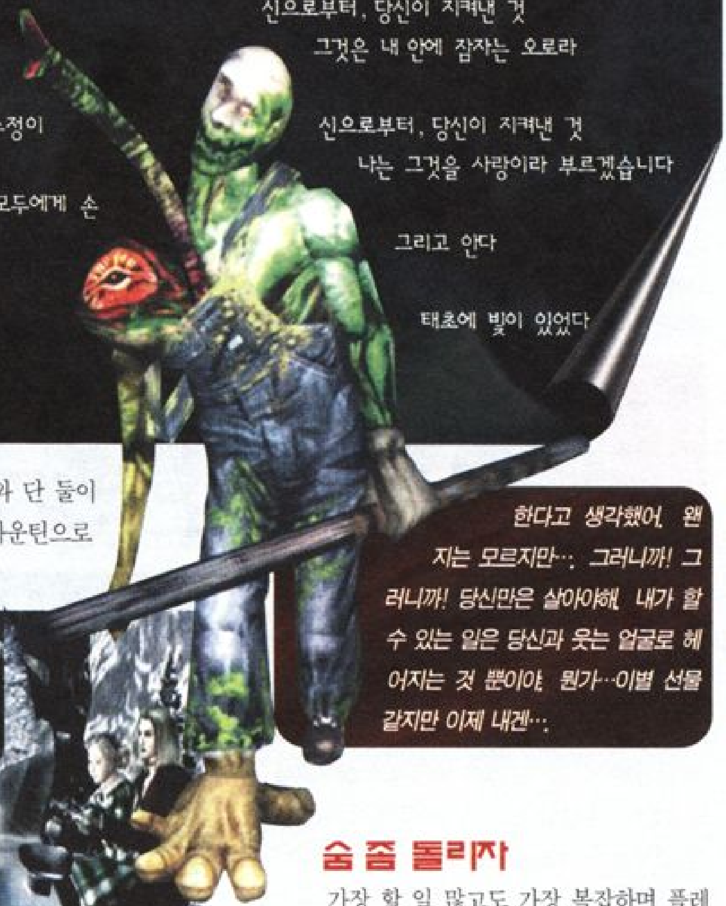
거기에는 기쁨이 넘쳐흐르고 있었다

신은 그것이 당신에게 가지 않을 것이라고 안다
신으로부터, 당신이 지켜낸 것
그것은 내 안에 잠자는 오로라

신으로부터, 당신이 지켜낸 것
나는 그것을 사랑이라 부르겠습니다

그리고 안다

태초에 빛이 있었다



그레이트 마더: 로라, 당신은 누구입니까? 당신은 그것을 알 필요가 있습니다. 사악한 것이 지금, 엄청난 힘과 융합해서 파괴의 신이 되려 하고 있습니다. 당신은 선택받은 자, 눈을 뜨는 것입니다.

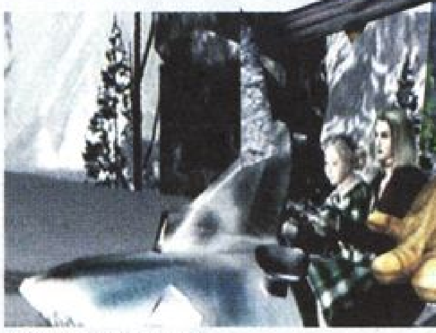








깨어난 로라는 제니와 단 둘이서 다리를 건너 데스 마운틴으로 향한다.



▲참어 떨치고 가자꾸나



▲저 곳으로

데이빗: 로라, 로라 난 인제 금방 죽겠지? 보시다시피 이런 상처로는 살 수 없어. 그런 표정 하지마, 난 이제 두렵지도 않아. 저… 로라, 당신에게 부탁할 게 있어. 제발 날 두고 그냥 떠나. 너만은 살았으면 좋겠어. 내가 할 수 있는 일은 아무 것도 없어. 부탁이니까 그런 슬픈 표정 하지 말아…. 내 인생의 마지막을 너와 함께 보낼 수 있어서 다행이야. 날 살려준 것은 당신이야. 그렇기 때문에 너 만은 살아 남았으면 해. 비행기에서 당신을 처음 봤을 때, 난 당신을 도와야 한다고 생각했어. 왠지는 모르지만…. 그러니까! 그러니까! 당신만은 살아야해, 내가 할 수 있는 일은 당신과 웃는 얼굴로 헤어지는 것 뿐이야. 뭔가…이별 선물 같지만 이제 내겐….

## 숨 좀 돌리자

가장 할 일 많고도 가장 복잡하며 플레이 시간이 가장 긴 3장이 끝났다. 이제 로라의 기억 자체에 대한 것을 제외하고는 모든 수수께끼가 풀렸다. 남은 것은 아무 힘 들이지 않고 듣게 되는 로라의 비밀을 캐치하는 것과 라스트 보스에게 달려가는 것뿐이다. 실제로 4장이 플레이타임이 가장 짧으므로, 질질 끌 것 없이 숨 한 번 고르고 바로 달리도록 하자.

참고로, 라스트 보스에게는 그레네이드가 통하지 않기 때문에, 그 동안 아껴두었더라도 이번 장에서는 아끼지 말고 펑펑 쓰고 보스전에 임하자.




▲Disc4를 넣어줍쇼

## Disc4

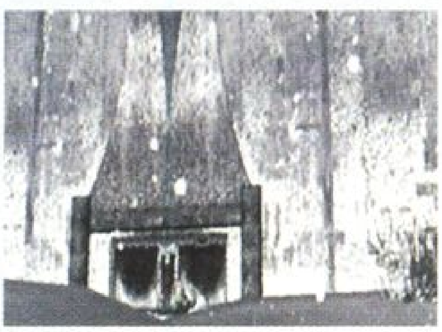



파괴의 신, 그와 마술사의 동화. 어떤 이유에서인지 세계의 파멸을 꾀하는 그는 결국 파괴신 섀도우와 한 몸이 되려 하고 있다.


▲뭔가 되어 가는 느낌이냐?

로라와 제니는 로라의 어머니의 연구소에 도착한다. 우연인 것일까, 이런 곳에 어머니의 연구소가 있는 것은. 연구소의 무인 안내 시스템에 따라 연구소 내로 들어온 로라는 DNA 체크로 신원을 확인받는다. 27년만의 방문이라니, 로라는 과거 이 곳에 온 적이 있다는 것인가? 로라는 제니를 남겨두고 안으로 들어간다.

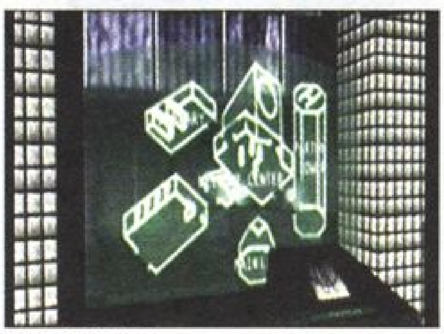
연구소 내에서 가장 먼저 눈에 들어오는 것은 연구시설에 관한 안내 패널. 여기서 연구시설에 관한 기본적인 정보를 얻고 나면 주 연구동으로 이동한다. 엘리베이터에 탑승한 로라는 자기 어머니의 이름이 있는 마더컴퓨터의 층으로 간다.

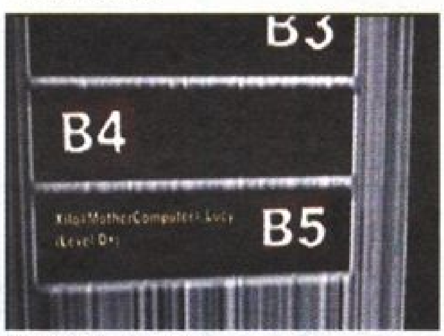

▲루시 파튼 연구소


▲내 이름은 로라, 로라 파튼


▲무인 안내 시스템


◀정보 검색 패널

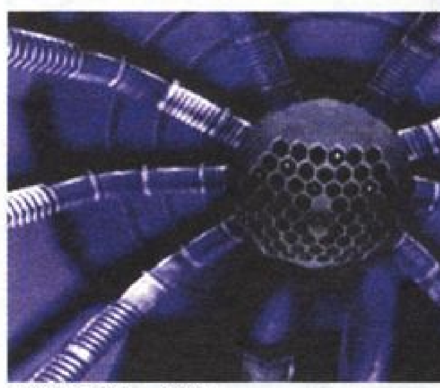

▲연구소의 구조도



▲어머니가 있는 곳으로

*Xilo: 잘 왔다, 로라, 내 사랑하는 딸, 나는 루시, 너의 엄마란다. 네가 오기를 기다리고 있었어. …이거? 나는 여기에 있어. 잘 왔다, 로라, 내 사랑하는 딸아. 그래, 모든 것의 시작은 얼음 속에 잠자는 기억이었지. 지금으로부터 38년 전인 1963년, 나는 맘모스를 현대에 재생하기 위한 연구에 들어갔다. 즉, 맘모스의 복제를 시행하려고 했던 것이었다. 나를 중심으로 한 연구원은 1971년 겨울 이 캐나다의 영구동토에서 잠자는 얼음 속의 맘모스를 발견하고, 맘모스의 체내에 있는 유전자를 채취하는 데 성공했던 거지. 하지만, 아쉽게도 유전자는 연구에 사용할 수 없을 정도로 상해 있었어. 그런데 맘모스의 위 속에는 또 다른 생명체가 있다는 것을 발견한 거야. 놀랍게도 그건 등에 날개가 있는 사람이었어. 그는, 그래, 그는 남성이었어. 나는 그를 연구했고, 그리고 결심했어. 그의 정자를 채취해서 내 자궁에 수정시켜, 유익인의 아이를 낳기로 결심했어. 수정은 성공했지. 하지만 아쉽게도 뱃속의 아이에게는 날개가 달려있지 않았어. 그래도 괜찮았어. 뱃속의 아이는 맘모스의 위에서 적출한 생물과 내 사이에서 태어난 아이인걸. 12월 31일, 오로라가 평소보다 더더욱 빛나는 하늘 아래서 그 아이가 태어났어. 오랜 시간이 걸려 태어난 기적의 아이… 나는 하늘에서 빛나는 오로라와 나의 머릿글자를 따서 이름을 지었어, 로라라고. 그게 너야, 로라. … 너를 낳을 때 어떤 영상을 봤어. 그것은 거대한 돌의 출현이었어. 우주가 내게 말을 걸어 온 거지. 거대한 덩어리가 나타나 머나먼 우주로부터 지구를 향해 돌진한다는 것을 알게 되었지. 그리고 그것이 이 아이가 성장했을 때, 이 지구에 찾아올 것이라는 것도 알게 되었어. 나는 그제서야 비로소 내가 저지른 잘못을 깨달았어. 동시에 너에게 운명을 느꼈지. 그래서 내 목숨의 막을 내렸어. 하지만 실험실의 사람들과 정부는 실험을 계속하려 했지. 날개 달린 인간을 이 세*




▲Xilo의 모습 … 엄마!

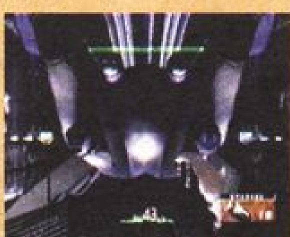

▲외… 외계인?

*상에 되살리는 실험을. 하지만 모체가 없으면 복제는 불가능하고 "죄"만 태어날 뿐이었어. 봐, 로라, 나를 죽여, 엄마를 죽여. 이러한 잘못이 또다시 반복되지 않도록. 내 의지가 아직 있을 동안 나를 죽여줘!*

**보스** **Xilo**

**■급소: 본체 내부**

보스라 부르기도 아쉬운 전투. 스스로가 파괴되기를 원하고 있으므로, 저항도 없고 일방적인 공격만이 계속된다. 먼저 본체 외부의 네 머리를 부수면 내부가 드러나는데, 일일이 총을 쏠 것도 없이 그레네이드 두 번을 끝내자. 내부가 드러나면 그레네이드는 통하지 않으니 머신건을 사용하도록.


▲그레네이드 한 방


◀또 한 방


▲이젠 머신건


▲무너지는 Xilo

중심부가 완전히 파괴되면 Xilo는 로라에게 고맙다는 말을 남기고 소멸해 간다. 그 과정에서 연구소가 무너져 내리기 시작하는데, 엘리베이터는 작동하지 않는다. 이봐, 어쩌라는 거야?

같은 시각, 데스 마운틴 정상에서는 문제의 마술사 노렉스가 섀도우와 융합하기 시작했다. 녀석, 뜻한 바를 이루어서 좋겠어?


▲섀도우의


▲완성체

어느 샌가 로라와 제니 두 사람은 워프되어 알 수 없는 작은 목조건물에 들어 있다. 자고 있는 제니를 깨워 말을 걸어 보니, 제니는 나쁜 느낌이 든다고 하면서 역사의 파노라마 같은 기이한 꿈 이야기를 들려준다. 중요한 것은 시간이라는 이야기를 해 주는데… 뭘 잘못 먹었나? 때마침 큰 진동이 오


▲두 사람이 깨어난 작은 집


▲불길한 빛


◀▲▼제니는 녹아버린다


▲남겨진 것은 이것뿐

면서 문을 열어 보니, 데스 마운틴 정상이 붉게 빛나고 있는데, 저게 뭘까? 게다가 제니는 난데없이 비명을 지르더니, 기분이 이상하다는 말을 하며 기이한 빛을 내면서 녹아버린다.

대체가 무슨 일이 벌어진 것인가! 녹아버린다구? 귀엽지 않은 꼬마가 사라진 것은 좋지만, 로라는 자신의 곁에 남겨진 마지막 사람이 사라지자 주저앉아 오열하기 시작한다. 그리고 어디선가 들리는 차분한 목소리… 또 그 분의 목소리로군….



*그레이트 마더: 로라, 일어서요. 북쪽에 솟은 거대한 산에 올라 저 무서운 힘을 손에 넣어야 합니다. 하나가 되는 겁니다. 그것만이 이 별을 구하는 길이 되어… 나는…*

**item**

**침대의 위★**: 핸드건 탄환
**벽난로 오른쪽 아래★**: 핸드건 탄환



▲저 곳이 데스 마운틴의 정상

하지만 사라진 사람은 사라진 사람이고, 남겨진 사람은 남겨진 사람이 해야 할 일이 있는 법. 목표는 라스트 보스, 파괴신 섀도우. 다른 사람들 모두가 없어지지 않도록 막아야 하는 것이 로라가 해야 할 일이 아닌가. 이것 저것 생각할 필요도 없이 한시라도 빨리 데스 마운틴의 정상으로 올라가야겠다. 기다려라, 섀도우.

**item**

**산장의 근처**: 샷건 탄환, 그레네이드, 퍼스트에이드 스프레이(黃), (赤)
**눈의 돔이 있는 분지**: 샷건 탄환, 그레네이드, 퍼스트에이드 스프레이(黃)×2
**꽃이 피어 있는 넓은 설원**: 퍼스트에이드 스프레이(綠)×4, (黃), (赤)×3, 샷건 탄환, 그레네이드

마지막이라 그런지, 정말 이곳 저곳에 아이템이 많기도 하다. 안타까운 것은, 마땅한 사냥감이 나타나지 않는다는 것. 새도 토끼도 순록도 큰사슴도 없어 고기를 얻거나 사냥 실적을 올리는 것이 불가능하다. 뭐, 하긴 이제 마지막인데 그런 것 올려서 뭐하겠어? 그저 보스에게 가는 것만 생각하고 가는 것이 좋겠어.

드디어 데스 마운틴의 정상에 도착했다. 뭐, 거대한 동굴에 가까운 것이 아가리를 벌리고 있는데, 조금 움찔. 마지막 보스전에 어울리는 무대라는 데 한 표. 동굴 안으로 한 발 들어서면, 언제나 듣던 걸쭉한 목소리가 들려 온다.





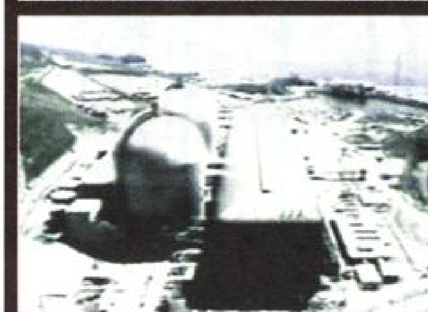
**그레이트 마더**: 로라, 로라 파튼이여, 나는 그레이트 마더. 눈을 뜨세요. 로라, 로라. 느끼세요. 당신이 있는 지구를, 당신이 있는 시간을, 당신의 안에 잠든 기억을. 로라, 로라. 느껴요. 이곳은 당신이 있는 지구, 이곳은 당신이 있는 지구. 눈을 떠요.













**데이빗**: 로라, 그날 사고로부터 며칠이나 지났을까? 이제 나에겐 그저 시간이 서서히 지워져 갈 따름이야. 이상하군, 슬프진 않아. 눈이 내 몸을 묻어줄 거야. 시간이 없는 세상에서 단지 눈만이 내 몸에 계속 내려. 하얀 눈 속에서 나는 긴긴 시간을 거쳐 물이 되고 언젠가 흙이 되겠지. 그리고 거기엔 언젠가 조그만 꽃이 필지도 몰라. 있지, 로라. 어때, 로라. 멋진 일이라고 생각지 않아? 방에 꽃을 장식해 본 적도 없는 내가 긴 시간 속에서 조그마한 꽃이 되는 거야. 언젠가 어느 누군가가 그런 내 옆을 지나갈지도 몰라. 그때 그 사람은 웃을 지도 모르지. 혹은 울 지도 몰라. 희망에 넘쳐있을 수도 있고, 절망의 늪에 빠져 있을 지도 몰라. 하지만 그 때 나는 꽃이야. 거기에 뭐가 있건 없건 상관 없어. 단지 눈 속에서 작은 바람에 흔들리고 있을 뿐. 넌 살아라, 로라. 난 여기서 꽃이 되어 네 꿈을 꿀 테니까. 로라, 괜찮아. 너라면 할 수 있어.

## 섀도우



▲섀도우와의 대면



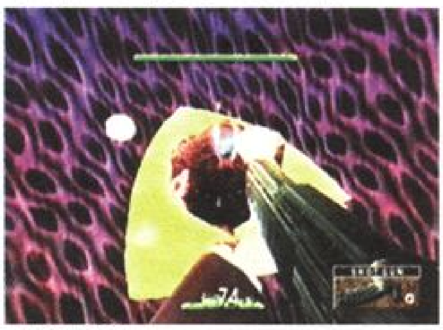
▲당차지만



▲비웃음당하는 기분이다

로라를 본 섀도우는, 자신은 신이며 자신에게 거역하는 자는 죽음을 면치 못한다, 자기는 그 무한한 힘으로 세계의 모든 것을 없애고 새로운 세상을 만들겠다는 식의, 용자를 만난 대마왕이 흔히 하는 대사를 지껄이는데, 잠깐 코웃음이 났었다. 화도 안나네.

드디어 마지막 보스인 섀도우와의 전투가 시작된다. 기본적으로 섀도우의 급소는 중앙의 거대한 눈. 특히 정확히 가운데를 맞춰야 제대로 데미지를 입힐 수 있다. 녀석은 파괴의 신답게 화려하고 강력한 공격을 구사해 오는데, 회피는 물론이고 공격을 막을 방법도 없다. 뭐, 그래도 자주 공격해 오는 것은 아니니, 크게 겁낼 필요는 없겠어.



▲눈을 노려라



▲라스트 보스답게 화려하다

어느 정도 시간이 지나면, 섀도우는 자신의 진정한 힘을 보여주겠다며 로라의 시각을 봉해 온다. 뭔가 했더니 조금씩 화면이 어두워지며 결국 앞이 전혀 보이지 않게 되는 거네. 까짓것 무시하고 계속 공격하니 계속 HP가 떨어지잖아. 뭐 대단한 건가 했더니, 별 것 아니었네. 섀도우는 보이지 않지만 그 에너지 막대는 보이니까, 적당히 조준해서(공격이 통하는지는 에너지 막대의 색이 변하는가를 확인하면 된다) 적당히 에너지를 깎아두고 있으면 되겠어.



▲시각 봉인

그 대로 시간이 조금 더 지나니, 이번엔 또 청각도 봉인하겠다고 으름장을 놓는다. 과연, 조금 있으니 아무 소리도 들리지 않는군. 이쪽은 전혀 상관 없는데, 로라는 상당히 좌절한 모양이야. 어느 순간 정신을 차리고 보니, HP는 1 남아있고 전혀 공격을 시도하지도 않잖아. 답답한 여자. 그래도, 역시 이럴 때 힘을 주는 존재가 로라에게는 있었군.



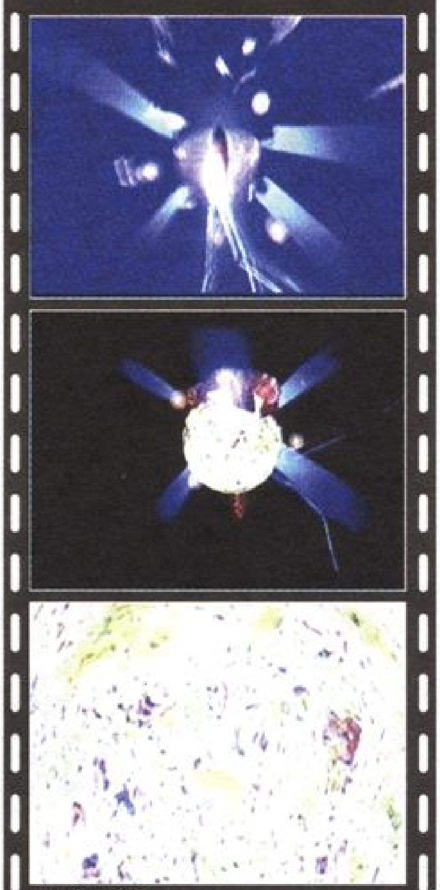
▲안보여, 안들려!

데이빗: 로라, 이제 이별이다. 슬퍼하지 마. 괜찮아, 괜찮아. 너라면 할 수 있어. 하, 그래. 네게 선물할 게 있었어. 언젠가 그것을 보면 날 기억해줘. 너의 소중한 물건 속에 끼워놓을 테니까. 로라 내 이름을 기억해 줘. 내 이름은 데이빗. 그럼 안녕, 로라.

소중한 것이라. 데이빗이 말하는 로라의 소중한 것이라면 당연히 콤팩트겠지. 역시, 콤팩트를 열어 보니 데이빗의 선물. 이 것을 사용하니… 시각도 청각도 자신감도 용기도 회복이닷! 가엾은 섀도우, 꿈을



▲배경이 난리가 났다



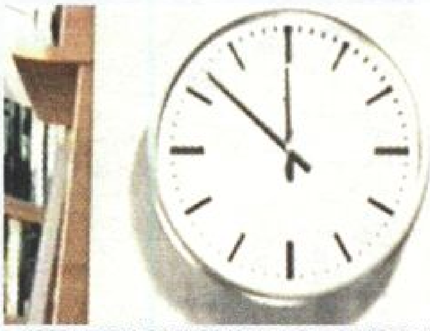
섀도우의 최후

펼치기도 전에 악랄한 로라의 앞에 무릎을 꿇고 마는구나.

그레이트 마더: 로라, 로라, 내 목소리가 들립니까? 악은 소멸되었습니다. 움직일 수 있을 겁니다. 로라, 지금이야말로 저 무서운 힘과 융합할 때. 아무것도 보이지 않고 들리지 않더라도 천천히 나아가세요. 그리고 그 힘을 손에 넣어서 그 미지의 힘으로 이 지구를 구하는 겁니다. 느끼세요. 지구를, 느끼세요. 당신의 안에 잠자는 기억을. 그리고 믿는 겁니다. 당신의 힘을, 자신이 할 수 있는 일을. 힘은 당신에게 기적을 일으켜 줄 겁니다. 자! 로라, 오랜 시간을 거쳐 태어난 아이여, 잘 들으세요. 당신은 아직 모르겠죠. 이 무한하다고 생각되는 우주에도 끝이 있다는 것을. 무한하다고 생각되는 시간의 흐름에도 끝이 있다는 것을. 당신은 아직 아무것도 모릅니다. 당신은 갓 태어난 갓난아기입니다. 지금 다시 한 번 당신은 여행을 떠나야 합니다. 더 크고 더 무서운 여행을. 자, 지금이야 말로 그를 만나러 가는 겁니다. 기억하고 있습니까? 그의 이름을, 당신을 구해준 그 남자의 이름을. 그 사람이야 말로 당신의 영혼을 구해준 사람입니다. 다시 한 번 그를 만나 힘을 하나로 만드는 겁니다. 자, 로라, 그의 이름을 부르세요. 모든 것의 영혼을 구하기 위해, 당신이 당신 자신이 되기 위해, 그의 이름을 부르는 겁니다! 자! 자, 로라!

로라: …데이빗….

# 에필로그


▲1999년 12월 30일 23시 52분으로 돌아온 로라


▲일어서다가 눈에 들어온 책은 킴벌리의 시집

데이빗: *저, 이거, 떨어뜨리셨습니다.*


▲데이빗, 그 사람이다

데이빗: *멋진 어머니께서 주신 물건이군요. 소중히 해야죠, 로라씨. … 아, 실례. 여기에 이름이 새겨져 있어서 말이지. 그리고, 왠지 당신과는 처음 만나는 것 같지 않은 기분이 들어서. … 자.*


▲킴벌리의 시집에도 관심을 보이는 데이빗

데이빗: *아, 그거, 그 시집. 킴벌리 폭스… 당신도 그녀의 팬인가? 나도 읽어본 적이 있는데, 아직 그다지 유명하지는 않지만 좋은 시를 쓰더군요. 내가 이 책에서 가장 좋아하는 시는… 이거, 이 '빛'이라는 제목의 시. 이 시는, 그녀가 상상한 가공의 친구, 어떤 여성에 대해 쓰여진 시예요. 그 여성은… 아, 알았다. 어째서 당신을 만난 것이 처음같지 않은지. 이 시에 등장하는 여자, 그녀가 당신과 닮았어. 하하, 신기하군. 꼭 읽어봐요. 정말 멋지니까. 그녀의 시들은, 이것도 저것도 살아가는 희망과 사랑으로 가득차 있어.*


▲묘한 기분이 되어 버린 로라

데이빗: *아, 로라씨, 봐요!*


▶눈을 본 데이빗은 길거리로 뛰어나간다

데이빗: *예쁘다….*


▲예전과 (미래와?) 마찬가지로 눈을 좋아한다

데이빗: *그럼 나는 이만.*


▶눈치 없이 사라지려는 데이빗을

로라: *데이빗!*


◀로라가 불러 세우고

로라: *데이빗!*


▲안기는 로라

로라: *데이빗….*


▲두 사람이 하나가 되어 맞는 새해

## 클리어한 당신만의 특권

만일, 한 번 클리어한 후에 다시 한 번 플레이해 보고 싶은 생각이 들었다면, 좋다. 대신 당신은 두 가지 숙제를 안게 될 것이다. 그 하나는 God of Hunter의 칭호 획득. 두 번이나 플레이했는데, 안 딸 겁니까? 두 번째의 숙제는 괴물체와의 조우. 한 번 클리어한 데이터가 있는 상태로 처음부터 다시 플레이하여 Disc2까지 진행했을 때, HP가 꽉 찬 상태로 마린 호수 한가운데의 섬에 올라가면 무언가를 만나게 된다. 두 번째 플레이하는 사람은 보지 않으면 후회한다.


◀저것이


▲무엇이냐

●장르:롤플레잉 ●제작사:닌텐도/게임프릭 ●발매일:11월 21일 ●발매가:3,800엔

GameBoy

이번에는 100마리다!

# 포켓 몬스터 금·은




| | |
|---|---|
| 그래픽 | ★★ |
| 조작감 | ★★★ |
| 스토리 | ★★★ |
| 사운드 | ★★ |
| 소장가치 | ★★★★★ |

포켓 몬스터라는 게임은 스토리를 진행하여 게임을 클리어한다는 목적보다, 251마리의 모든 포켓몬을 모으는 목적으로 플레이하고 있는 게이머가 많을 것이다.
이번 공략은 새롭게 등장한 포켓몬과 이들을 얻을 수 있는 방법에 대해 많은 신경을 썼음을 미리 알려둔다. 포켓몬의 기본에 관한 것은 본지 98년 10월호에 나왔던 포켓 몬스터 피카츄 공략을 참고하기 바란다.
주: 이 분석에서는 원활한 사진 촬영을 위해 에뮬레이터로 게임을 진행했음을 알려드립니다

공략 ··· 문학준



## 새로운 시스템

포켓몬 금·은에서는 전편에 없었던 다양한 시스템이 추가되었다. 전작을 해보았던 사람이더라도 게임을 시작하기 전에 반드시 읽어야 할 부분이다.

### 시간대에 따라 변화하는 이벤트

게임 중 시간대에 따라서는 아침, 낮, 밤의 3가지 시간대가 있으며, 아침은 오전 4시부터, 낮은 오전 10부터, 그리고 밤은 오후 6시부터 시작된다. 게임 중에는 이 시간대에 따라 메시지와 이벤트가 변화한다. 시간대는 포켓몬의 기술에도 관계가 있어서, 풀 타입의 포켓몬이 사용하는 HP 회복 기술인 "광합성"의 경우, 아침과 밤에 사용하면 그다지 플러스 효과를 보지 못하지만, 낮에 사용하면 대량으로 HP가 회복된다. 또한 시간대는 포켓몬의 출현율에도 영향을 준다.

### 요일에 따라 변화하는 이벤트

게임에서서는 특정 요일에만 등장하는 상점과 포켓몬이 있다. 코가네 시티의 지하도에 위치한 불법 상점이 그 대표적인 예이다.

### 포켓 기어를 사용하자

코가네 시티의 라디오 탑에서 포켓 기어용 라디오 카드를 얻을 수 있다. 라디오 프로그램은 시간대와 지역에 따라 변한다. 이 중에서도 포켓몬 뮤직(ポケモンミュージック)은 포켓몬의 출현율을 변화시키는 프로그램이다. 일, 화, 목, 토요일은 출현율 업, 월, 수, 금은 출현율이 낮아지는 프로그램이 나온다.

### 친숙도(なつき度)

포케몬에게는 보이지 않는 파라메터로 친숙도가 있다. 이것은 포켓몬의 진화와 게임 중에 얻을 수 있는 도구에 영향을 준다. 코가네 시티의 미용실에서 털을 골라 주거나, 회복계의 도구를 많이 사용해 주거나 하면 친숙도가 오른다. 그러나 독 상태나 빈사 상태로 놔두면 반대로 떨어진다. 포켓몬의 친숙도는 아사기 시티의 포켓몬 센터에서 알 수 있다.

### 어머니는 쇼핑녀

여러분은 트레이너와의 배틀 후 받게 되는 금액 중에서 일부가 어머니에게 돌아가는 것을 알 수 있을 것이다. 이 돈은 바로 저축하기 위해 어머니에게 보내는 것인데, 때로는 해독제나 회복약 등을 구입하기도 한다. 그러나 괜히 구입하는 것이 아니다. 시중에서 팔고 있는 금액보다 싸게 구입하니 불평은 말도록. 때로는 월석(つきのいし) 등의 진귀한 아이템도 구입할 때가 있다.



### 포켓몬을 얻을 확률

포켓몬을 얻기 위해서는 상대에게 어느 정도 대미지를 준 다음, 독이나 마비 상태로 만들면 얻기 쉬워진다. 상태에 따른 얻을 확률은 다음과 같다.

| 독 | 화상 | 마비 | 수면 | 동상 |
|---|---|---|---|---|
| (낮음) | (약간 낮음) | (중간) | (약간 높음) | (높음) |

### 도구리스트



| 아이템 명 | 가격 | 효과 |
|---|---|---|
| 마스터 볼(マスターボール) | 비매품 | 포획률 100% |
| 하이퍼 볼(ハイパーボール) | 1200 | 포획률이 매우 높은 볼 |
| 슈퍼 볼 (スーパーボール) | 600 | 포획률이 높은 볼 |
| 몬스터 볼 (モンスターボール) | 200 | 몬스터를 포획할 수 있는 볼 |
| 해독제 (どくけし) | 100 | 스테이터스 이상(독)을 치료한다 |
| 대단한 외상약 (すごいキズぐすり) | 1200 | HP를 200 회복한다 |
| 좋은 외상약 (いいキズぐすり) | 700 | HP를 50 회복한다 |
| 외상약 (キズぐすり) | 300 | HP를 20 회복한다 |
| 화상 치료제 (やけどなおし) | 250 | 스테이터스 이상(화상)을 치료한다 |
| 동상 치료제 (こおりなおし) | 250 | 스테이터스 이상(동상)을 치료한다 |
| 졸음 방지제 (ねむけざまし) | 250 | 스테이터스 이상(졸음)을 치료한다 |
| 마비 치료제 (まひなおし) | 200 | 스테이터스 이상(마비)을 치료한다 |
| 막강 치료제 (なんでもなおし) | 600 | 모든 스테이터스 이상(빈사상태 제외)을 치료 |
| 맛있는 생수 (おいしいみず) | 200 | HP를 50 회복한다 |
| 사이코 소다 (サイコソーダ) | 300 | HP를 60 회복한다 |
| 믹스오레 (ミックスソーダ) | 350 | HP를 80 회복한다 |
| 회복약 (かいふくのくすり) | 3000 | 모든 HP와 스테이터스 이상을 치료한다 |
| 만땅약 (まんたんのくすり) | 2500 | 모든 HP를 회복한다 |
| 튼튼 조각 (げんきのかけら) | 1500 | 빈사 상태에서 최대 HP의 1/2로 회복한다 |
| 튼튼 덩어리 (げんきのかたまり) | 4000 | 빈사 상태에서 모든 HP를 회복한다 |
| 요크아 탈 (ヨクアタール) | 950 | 명중률을 일시적으로 높인다 |
| 이펙트 가드 (エフェクトガード) | 700 | 특수공격을 방어한다 |
| 크리티 커터 (クリティカッター) | 650 | 급소에 맞출 확률을 일시적으로 높인다 |
| 플러스 파워 (プラスパワー) | 500 | 공격력을 일시적으로 높인다 |













| | | |
|---|---|---|
| 디펜더 (ディフェンダー) | 550 | 방어력을 일시적으로 높인다 |
| 스피더 (スピーダー) | 350 | 민첩함을 일시적으로 높인다 |
| 스페셜 업 (スペシャルアップ) | 350 | 특수능력을 일시적으로 높인다 |
| 맥스 업 (マックスアップ) | 9800 | HP의 기초 포인트를 높인다 |
| 타우린 (タウリン) | 9800 | 공격력의 기초 포인트를 올린다. |
| 브롬 헥신 (ブロムヘキシン) | 9800 | 방어력의 기초 포인트를 올린다. |
| 인도 메타신 (インドメタシン) | 9800 | 민첩성의 기초 포인트를 올린다. |
| 리조 치움 (リゾチウム) | 9800 | 특수 능력의 기초 포인트를 올린다. |
| 이상한 엿 (ふしぎなアメ) | 4800 | 포켓몬의 레벨을 1 올린다 |
| 포인트 업 (ポインポアップ) | 비매품 | PP의 최대치를 올린다 |
| 피피 에이드 (ピーピーエイド) | 비매품 | 포켓몬의 PP(기술 한 개만 해당)를 10 회복 |
| 피피 리커버 (ピーピーリカバー) | 비매품 | 포켓몬의 PP(기술 한 개만 해당)를 모두 |
| 피피 에이더 (ピーピーエイダー) | 비매품 | 포켓몬의 PP를 각각 10씩 회복한다 |
| 피피 맥스 (ピーピーマックス) | 비매품 | 포켓몬의 PP를 모두 회복한다 |
| 월석(つきのいし) | 2100 | 특정 포켓몬을 진화시킨다 |
| 불의 돌 (ほのおのいし) | 2100 | 특정 포켓몬을 진화시킨다 |
| 물의 돌 (みずのいし) | 2100 | 특정 포켓몬을 진화시킨다 |
| 벼락의 돌 (かみなりのいし) | 2100 | 특정 포켓몬을 진화시킨다 |
| 리프의 돌 (リーフのいし) | 2100 | 특정 포켓몬을 진화시킨다 |
| 동굴 탈출용 끈 (あなぬけのヒモ) | 550 | 사용하면 던전에서 바로 빠져 나온다 |
| 곤충 스프레이 (むしよけスプレー) | 350 | 100보 동안 약한 포켓몬이 접근하지 않음 |
| 실버 스프레이 (シルバースプレー) | 500 | 200보 동안 약한 포켓몬이 접근하지 않음 |
| 골드 스프레이 (ゴールドスプレー) | 700 | 300보 동안 약한 포켓몬이 접근하지 않음 |
| 금구슬 (きんのたま) | 10000 | 팔면 돈이 되는 비싼 구슬 |
| 피피 인형 (ピッピにんぎょう) | 1000 | 전투에서 사용하면 반드시 도망갈 수 있다 |
| 다우징 머신 (ダウジンマシン) | 비매품 | 화면 내에 숨겨진 아이템을 찾는 기계 |





# 기술

## 노멀 기술(공격기)

■특성: 물리공격

*많은 포켓몬이 처음부터 갖고 있는 기술이며 그 숫자가 많지만, 전투에 크게 영향을 미치는 고위력의 기술은 적다. 전작에서 맹위를 떨쳤던 베어 째기(きりさく)는 급소에 맞을 확률이 매우 낮아졌기 때문에 이번에는 그다지 쓰이지 않을 것 같다. 주목할 기술은 포획에 편리한 칼등치기(みねうち), 전광석화의 상급기인 신속(しんそく), 위력이 높아진 필사 태클(すてみタックル).*

| 기술명 | 위력 | 명중률 | PP | 기술 머신 | 기술 효과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 달라붙기(からみつく) | 10 | 100 | 35 | 무 | 추가 효과로써 1할의 확률로 상대의 민첩성이 1단계 하락한다 |
| 조르기(しめつける) | 15 | 75 | 20 | 무 | 한번 사용하면 그 다음 2~5턴간 매회 대미지를 주고, 그 상대는 도망치거나 포켓몬을 바꿀 수 없다 |
| 휘감기(まきつく) | 15 | 85 | 20 | 무 | 한번 사용하면 그 다음 2~5턴간 매회 대미지를 주고, 그 상대는 도망치거나 포켓몬을 바꿀 수 없다 |
| 왕복 따귀 때리기(おうふくビンタ) | 15 | 85 | 10 | 무 | 1턴에 2~5회 연속으로 공격한다 |
| 구슬 던지기(たまなげ) | 15 | 85 | 20 | 무 | 1턴에 2~5회 연속으로 공격한다 |
| 마구 찌르기(みだれづき) | 15 | 85 | 20 | 무 | 1턴에 2~5회 연속으로 공격한다 |
| 마구 할퀴기(みだれひっかき) | 18 | 80 | 15 | 무 | 1턴에 2~5회 연속으로 공격한다 |
| 연속 펀치(れんぞくパンチ) | 18 | 85 | 15 | 무 | 1턴에 2~5회 연속으로 공격한다 |
| 가시 캐논(とげキャノン) | 20 | 100 | 15 | 무 | 1턴에 2~5회 연속으로 공격한다 |
| 분노(いかり) | 20 | 100 | 20 | 무 | 상대의 공격을 받을 때마다 기술의 위력이 오른다 |
| 고속 스핀(こうそくスピン) | 20 | 100 | 40 | 무 | 공격과 동시에 휘감기와 소용돌이 불꽃 등의 연속 공격기에서 탈출한다 |
| 부딪히기(たいあたり) | 35 | 95 | 35 | 무 | 보통 공격 |
| 때리기(はたく) | 40 | 100 | 35 | 무 | 보통 공격 |
| 할퀴기(ひっかく) | 40 | 100 | 35 | 무 | 보통 공격 |
| 전광석화(でんこうせっか) | 40 | 100 | 30 | 무 | 반드시 선제 공격이 가능하다 |
| 코골기(いびき) | 40 | 100 | 15 | 무 | 수면 상태에서 사용해야 성공할 수 있다. 3할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다 |
| 고양이에게 금화(ねこにこばん) | 40 | 100 | 20 | 구16 | 전투 종료 후 레벨×공격회수×2의 돈이 들어온다. |



| 기술명 | 위력 | 명중률 | PP | 기술 머신 | 기술 효과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 칼등치기(みねうち) | 40 | 100 | 40 | 무 | 상대의 HP를 반드시 1 남긴다 |
| 기합베기(いあいぎり) | 50 | 95 | 30 | 비01 | 보통 공격 |
| 발버둥치기(わるあがき) | 50 | 100 | 1 | 무 | 모든 기술의 PP를 다 사용하면 쓸 수 있다. 상대에게 준 대미지의 1/4을 자신도 입는다 |
| 자르기(はさむ) | 55 | 100 | 30 | 무 | 보통 공격 |
| 스피드 스타(スピードスター) | 60 | - | 20 | 39 | 공격이 반드시 맞는다 |
| 뿔로 받기(つのでつく) | 65 | 100 | 25 | 무 | 보통 공격 |
| 짓밟기(ふみつけ) | 65 | 100 | 20 | 무 | 3할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다 |
| 베어 째기(きりさく) | 70 | 100 | 20 | 무 | 급소에 맞추기 쉽다 |
| 박치기(ずつき) | 70 | 100 | 15 | 02 | 3할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다. 필드상에서는 특정 나무에 대고 사용하면, 야생 포켓몬을 떨어뜨릴 수 있다 |
| 삐약삐약 펀치(ピヨピヨパンチ) | 70 | 100 | 10 | 무 | 2할의 확률로 상대를 혼란시킨다 |
| 내던지기(たたきつける) | 80 | 75 | 20 | 무 | 보통 공격 |
| 진공베기(かまいたち) | 80 | 75 | 10 | 구02 | 급소를 공격한다 |
| 괴력(かいりき) | 80 | 100 | 15 | 비04 | 보통 공격. 필드상에서 사용하면 바위를 움직일 수 있다 |
| 신속(しんそく) | 80 | 100 | 5 | 무 | 반드시 선제 공격을 가한다 |
| 트라이 어택(トライアタック) | 80 | 100 | 10 | 구49 | 2할의 확률로 상대를 마비, 화상, 동상 상태 중 하나로 만든다 |
| 필살 앞니(ひっさつまえば) | 80 | 90 | 15 | 무 | 1할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다 |
| 메가톤 펀치(メガトンパンチ) | 80 | 85 | 20 | 구01 | 보통 공격 |
| 덮치기(のしかかり) | 85 | 100 | 15 | 구08 | 3할의 확률로 상대를 마비시킨다 |
| 돌진(とっしん) | 90 | 85 | 20 | 구09 | 상대에게 입힌 대미지의 1/4을 자신도 입는다 |
| 난동부리기(あばれる) | 90 | 100 | 20 | 무 | 2~3턴 연속으로 공격하지만 공격이 끝나면 혼란 상태에 빠진다 |
| 알 폭탄(タマゴばくだん) | 100 | 75 | 10 | 구37 | 보통 공격 |
| 로켓 박치기(ロケットずつき) | 100 | 100 | 15 | 구40 | 첫 번째 턴은 모으고, 두 번째 턴에서 공격한다. 모을 때에는 자신의 방어가 1단계 오른다 |
| 필사 태클(すてみタックル) | 120 | 100 | 15 | 구10 | 상대에게 입힌 대미지의 1/4을 자신도 입는다 |
| 메가톤 킥(メガトンキック) | 120 | 75 | 5 | 구05 | 보통 공격 |
| 파괴 광선(はかいこうせん) | 150 | 90 | 5 | 15 | 상대에게 맞추면, 다음 턴은 행동 불능이 된다(피했다면 상관없음) |
| 자폭(じばく) | 200 | 100 | 5 | 구36 | 기술을 사용한 다음에 빈사 상태가 된다 |
| 대폭발(だいばくはつ) | 250 | 100 | 5 | 구47 | 기술을 사용한 다음에 빈사 상태가 된다 |
| 소닉 붐(ソニックブーム) | - | 90 | 20 | 무 | 포켓몬의 능력에 상관없이 반드시 20의 고정 대미지를 준다 |
| 뿔 드릴(つのドリル) | - | 30 | 5 | 구07 | 명중하면 상대는 반드시 빈사 상태에 빠진다 |
| 가위 단두대(ハサミギロチン) | - | 30 | 5 | 무 | 명중하면 상대는 반드시 빈사 상태에 빠진다 |
| 분노의 앞니(いかりのまえば) | ? | 90 | 10 | 무 | 상대의 HP를 절반으로 만든다 |
| 은혜 갚기(おんがえし) | ? | 100 | 20 | 27 | 사용하는 포켓몬의 친숙도가 높을수록 위력이 높아진다 |
| 화풀이 하기(やつあたり) | ? | 100 | 20 | 21 | 사용하는 포켓몬의 친숙도가 낮을수록 위력이 높아진다 |
| 바둥바둥(じたばた) | ? | 100 | 15 | 무 | 자신의 남은 HP가 적을수록 기술의 위력이 높아진다 |
| 선물(プレゼント) | ? | 90 | 15 | 무 | 상대에게 40, 80, 120의 대미지를 주던지, 아니면 HP를 80 회복시키던지, 이 중 하나의 효과가 나타난다 |
| 각성된 파워(めざめるパワー) | ? | 100 | 15 | 10 | 사용하는 포켓몬에 따라 기술 타입과 위력이 변하며, 화염 타입의 포켓몬이 물속성의 공격을 사용할 때도 있다. |
| 인내(がまん) | ? | 100 | 10 | 구34 | 기술을 선택하면 2~3턴 간 적의 공격을 받은 다음, 받은 대미지의 2배로 공격한다 |

## 노멀기술(기타)

*매우 많은 기술이 추가되었으며, 단단히 묶기(かなしばり), 텍스처(テクスチャー)등의 성질이 변한 기술도 있다. 주의할 점은 이들 기술은 노멀 속성이지만 고스트 타입에게도 효과를 발휘한다는 점이다.*

| 기술명 | 위력 | 명중률 | PP | 기술 머신 | 기술 효과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 긴장하기(かくばる) | - | - | 30 | - | 자신의 공격력을 1단계 올린다 |
| 검무(つるぎのまい) | - | - | 30 | 구03 | 자신의 공격력을 2단계 올린다 |
| 배짱(はらだいこ) | - | - | 10 | - | 자신의 HP를 최대치의 1/2만큼 없애는 대신에 공격력이 최대가 된다 |
| 딱딱해지기(かたくなる) | - | - | 30 | - | 자신의 방어력을 1단계 올린다 |
| 둥글게 말기(まるくなる) | - | - | 40 | - | 자신의 방어력을 1단계 올린다 |
| 성장(せいちょう) | - | - | 40 | - | 자신의 특수 공격력을 1단계 올린다 |
| 그림자 분신(かげぶんしん) | - | - | 15 | 구32 | 자신의 회피율을 1단계 올린다 |





| 기술명 | 위력 | 명중률 | PP | 기술 머신 | 기술 효과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 울먹이기(なきごえ) | - | 100 | 40 | - | 상대의 공격력을 1단계 내린다 |
| 응석부리기(あまえる) | - | 100 | 20 | - | 상대의 공격력을 2단계 내린다 |
| 꼬리 치기(しっぽをふる) | - | 100 | 30 | - | 상대의 방어력을 1단계 내린다 |
| 싫은 소리(いやなおと) | - | 85 | 40 | - | 상대의 방어력을 2단계 내린다 |
| 무서운 얼굴(こわいかお) | - | 90 | 10 | - | 상대의 민첩성을 2단계 내린다 |
| 연막(えんまく) | - | 100 | 20 | - | 상대의 명중률을 1단계 내린다 |
| 플래시(フラッシュ) | - | 70 | 20 | 비05 | 상대의 명중률을 1단계 내린다. 필드상에서 사용하면 컴컴한 동굴을 밝게 만들 수 있다 |
| 달콤한 향기(あまいかおり) | - | 100 | 20 | 12 | 상대의 회피율을 1단계 내린다. 필드 상에서 사용하면 반드시 야생 포켓몬이 출현한다 |
| 자기 암시(じこあんじ) | - | - | 10 | 09 | 상대에게 걸려 있는 보조 효과(올라가거나 내려간 모든 보조 효과)를 자신에게도 건다 |
| 노래부르기(うたう) | - | 55 | 15 | - | 상대를 잠자게 만든다 |
| 악마의 키스(あくまのキッス) | - | 75 | 15 | - | 상대를 잠자게 만든다 |
| 뱀눈으로 노려보기(ひへにらみ) | - | 75 | 30 | - | 상대를 마비시킨다 |
| 초음파(ちょうおんぱ) | - | 55 | 20 | - | 상대를 혼란시킨다 |
| 천사의 키스(てんしのキッス) | - | 75 | 10 | - | 상대를 혼란시킨다 |
| 뽐내기(いばる) | - | 90 | 15 | 34 | 상대를 혼란시키지만 상대의 공격력도 2단계 오른다 |
| 메로메로(メロメロ) | - | 100 | 15 | 45 | ♂포켓몬이라면 ♀포켓몬에 대해서, ♀포켓몬이라면 ♂포켓몬에 대해서 효과를 발휘하는 기술로, 상대에게 적중하면 5할의 확률로 기술을 사용할 수 없게 된다 |
| 신비한 방어(しんぴのまもり) | - | - | 25 | - | 5턴 간, 독과 수면 등의 상태 이상이 되지 않는다. 포켓몬을 교환해도 효과는 계승된다 |
| 바톤 터치(バトンタッチ) | - | - | 40 | - | 아군의 포켓몬과 교대한다. 교대할 때 자신에게 걸려있는 모든 보조 효과를 계승하게 된다 |
| 대신하기(みがわり) | - | - | 10 | 구50 | HP의 1/4에 해당하는 분신을 만든다. 분신이 공격을 받을 동안 대미지와 상태 이상은 입지 않는다 |
| 치료 방울(いやしのすず) | - | - | 5 | - | 아군 포켓몬의 모든 상태 이상을 회복한다 |
| 간파하기(みやぶる) | - | 100 | 40 | - | 상대의 회피율을 원래대로 돌려 놓는다. 고스트 타입의 포켓몬에게 사용하면 노멀 또는 격투 타입의 공격이 맞게 된다 |
| 기합 모으기(きあいだめ) | - | - | 30 | - | 기술을 사용한 후에는 공격이 급소에 맞기 쉬워 진다 |
| 마음의 눈(こころのめ) | - | 100 | 5 | - | 다음 턴에 사용하는 기술은 반드시 맞게 된다 |
| 록 온(ロックオン) | - | 100 | 5 | - | 다음 턴에 사용하는 기술은 반드시 맞게 된다 |
| 알 낳기(タマゴうみ) | - | - | 10 | 구41 | HP를 최대치의 1/2만큼 회복한다. 필드 상에서는 HP의 1/5를 동료 포켓몬에게 나누어준다 |
| 우유 마시기(ミルクのみ) | - | - | 10 | - | HP를 최대치의 1/2만큼 회복한다. 필드 상에서는 HP의 1/5를 동료 포켓몬에게 나누어준다 |
| 아침햇살(あさのひざし) | - | - | 5 | - | HP를 회복하지만, 회복량은 시간대에 변한다. 아침에 회복량이 크다 |
| 달빛(つきのひかり) | - | - | 5 | - | HP를 회복하지만, 회복량은 시간대에 따라 변한다. 밤에 회복량이 크다 |
| 무승부(いたみわけ) | - | 100 | 20 | - | 자신의 HP와 상대의 HP를 모은 다음, 그 1/2씩 서로 나눈다 |
| 단단히 묶기(かなしばり) | - | 55 | 20 | - | 상대가 마지막에 사용한 기술을 수 턴 동안 사용할 수 없게 만든다 |
| 앵콜(アンコール) | - | 100 | 5 | - | 상대가 마지막에 사용한 기술을 2~6회 반복한다 |
| 스케치(スケッチ) | - | - | 1 | - | 상대가 마지막에 사용한 기술을 카피한다. 카피한 기술은 전투후에도 남으며, 스케치는 없어진다 |
| 텍스처2(テクスチャー2) | - | 100 | 30 | - | 자신의 타입을 상대가 마지막에 사용한 기술에 강한 타입으로 변화시킨다 |
| 텍스처(テクスチャー) | - | - | 30 | - | 자신의 타입을 가지고 있는 기술 중 하나와 같은 타입으로 변화시킨다 |
| 견디기(こらえる) | - | - | 10 | 20 | 이 기술을 사용한 턴에는 공격을 받아도 반드시 HP를 1은 남긴다. 하지만 연속으로 사용하면 성공률이 내려간다 |
| 지키기(まもる) | - | - | 10 | 17 | 이 기술을 사용한 턴에는 상대의 공격을 방비할 수 있다. 하지만 연속으로 사용하면 성공률이 내려간다 |
| 날려보내기(ふきとばし) | - | - | 10 | - | 야생 포켓몬과의 전투에서 사용하면 전투를 강제로 종료시킬 수 있다. 트레이너전에서 사용하면 전투상대의 포켓몬을 강제적으로 교대시킨다 |
| 으르렁거리기(ほえる) | - | 100 | 20 | 05 | 야생 포켓몬과의 전투에서 사용하면 전투를 강제적으로 종료시킨다. 트레이너 전에서 사용하면 대전 상대의 포켓몬을 강제적으로 교대시킨다 |
| 손가락 흔들기(ゆびをふる) | - | - | 10 | 구35 | 모든 기술 중에서 랜덤으로 기술을 하나 사용한다 |
| 잠꼬대(ねごと) | - | - | 10 | 35 | 자신이 수면 상태일 때 사용하면 가지고 있는 기술을 랜덤으로 사용한다. 수면 상태가 아니라면 성공하지 않는다 |



| 기술명 | 위력 | 명중률 | PP | 기술 머신 | 기술 효과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 변신(へんしん) | - | - | 10 | - | 상대와 같은 포켓몬으로 변하며, 같은 기술을 사용한다. 하지만 기술의 PP는 모두 5가 된다 |
| 검은 시선(くろいまなざし) | - | 100 | 5 | - | 기술을 사용한 포켓몬이 있을 동안은 상대는 도망치거나 바꿀 수 없다 |
| 멸망의 노래(ほろびのうた) | - | - | 5 | - | 양쪽 포켓몬이 3턴 후에 함께 빈사 상태가 된다. 하지만 이 기술을 사용한 포켓몬을 교대시키면 무효가 된다 |
| 점프하기(はねる) | - | - | 40 | - | 아무런 효과가 없다 |

## 불꽃기술

**■특성:** 특수공격

*위력, 명중률, 추가 효과에서 매우 뛰어난 성스러운 불꽃(せいなるほのお)이 추가되었지만 이 기술은 호우오우의 전용기술이다. 불꽃 기술 중에서 기본이 되는 기술은 화염 방사와 대문자이니 잘 이용할 것.*

| 기술명 | 위력 | 명중률 | PP | 기술 머신 | 기술 효과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 소용돌이 불꽃(ほのおのうず) | 15 | 70 | 15 | - | 1번 사용하면 그 다음 2~5턴 간 매회 대미지를 주고, 그 상대는 도망치거나 포켓몬을 바꿀 수 없다 |
| 불똥(ひのこ) | 40 | 100 | 25 | - | 1할의 확률로 상대를 화상 상태로 만든다 |
| 화염 차륜(かえんぐるま) | 60 | 100 | 25 | - | 1할의 확률로 상대를 화상 상태로 만든다 |
| 불꽃 펀치(ほのおのパンチ) | 75 | 100 | 15 | 48 | 1할의 확률로 상대를 화상 상태로 만든다 |
| 화염 방사(かえんぼうしゃ) | 95 | 100 | 15 | - | 1할의 확률로 상대를 화상 상태로 만든다 |
| 성스러운 불꽃(せいなるほのお) | 100 | 95 | 5 | - | 5할의 확률로 상대를 화상 상태로 만든다 |
| 대문자(だいもんじ) | 120 | 85 | 5 | 38 | 1할의 확률로 상대를 화상 상태로 만든다 |
| 쾌청한 날씨(にほんばれ) | - | - | 5 | 11 | 5턴간, 화염 타입의 기술에 위력을 높힌다. 풀 타입의 기술인 솔라 빔(ソラービーム)을 발사 가능하게 만든다. 풀 타입의 기술인 광합성(こうごうせい)의 회복량이 증가한다 |

## 물기술



**■특성:** 특수 공격

*몇 가지의 신기술이 추가되었지만, 그래도 주력이 되는 기술은 비전 머신으로 얻을 수 있는 파도타기(なみのり). 또, 포켓몬의 교환을 방지하는 소용돌이(うずしお)와 위력을 높여주는 기우제로 상당한 위력을 발휘하는 타입이다.*

| 기술명 | 위력 | 명중률 | PP | 기술 머신 | 기술 효과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 소용돌이(うずしお) | 15 | 70 | 15 | 비06 | 한번 사용하면, 그 다음 2~5턴 간 매회 대미지를 주고, 그 상대는 도망치거나 포켓몬을 바꿀 수 없다. 필드 상에서 사용하면 수상에서 일어나는 소용돌이를 멈추게 할 수 있다 |
| 물거품(あわ) | 20 | 100 | 30 | - | 1할의 확률로 상대의 민첩성을 1단계 내린다 |
| 공수 찌르기 | 35 | 75 | 10 | - | 한번 사용하면 그 다음 2~5턴간 매회 대미지를 주고, 그 상대는 도망치거나 포켓몬을 바꿀 수 없다. |
| 물총(みずでっぽう) | 40 | 100 | 25 | 구12 | 보통 공격 |
| 버블 광선(バブルこうせん) | 65 | 100 | 20 | 구11 | 1할의 확률로 상대의 민첩성을 1단계 내린다 |
| 옥탄봉(オクタンほう) | 65 | 85 | 10 | - | 5할의 확률로 상대의 명중률을 1단계 내린다 |
| 거슬러 오르기(たきのぼり) | 80 | 100 | 15 | 비07 | 보통 공격, 필드 상에서 사용하면 폭포를 올라갈 수 있다 |
| 클럽 햄머(クラブハンマー) | 90 | 85 | 10 | - | 급소에 맞추기 쉽다 |
| 파도타기(なみのり) | 95 | 100 | 15 | 비03 | 보통 공격, 필드상에서 사용하면 물 위를 이동할 수 있다 |
| 하이드로 펌프(ハイドロポンプ) | 120 | 80 | 5 | - | 보통 공격 |
| 껍데기 숨기(からにこもる) | - | - | 40 | - | 자신의 방어력을 1단계 올린다 |
| 기우제(あまごい) | - | - | 5 | 18 | 5턴간 물 타입 기술의 위력을 올린다. 전기 타입의 기술인 벼락(かみのり)의 명중률이 오른다 |

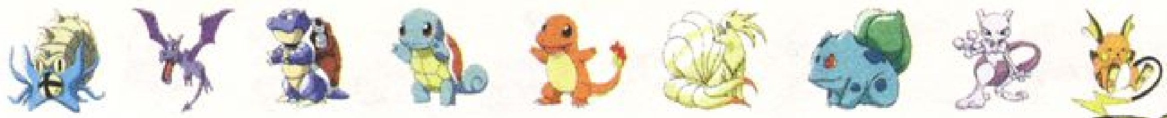


## 전기기술

**■특성:** 특수 공격

*10만 볼트(10まんボルト)는 변함없는 위력을 보이지만 기술 머신으로 등장하지 않기 때문에 사용할 수 있는 포켓몬이 제한된다. 그 대신에 벼락의 위력과 추가 효과가 강화되었다. 새로운 기술인 전자봉(でんじほう)은 명중률이 낮지만, 스스로 익히는 코일(コイル), 폴리곤(ポリゴン)은 록 온(ロックオン)도 익히기 때문에 함께 병행하여 사용하면 많은 도움이 된다.*









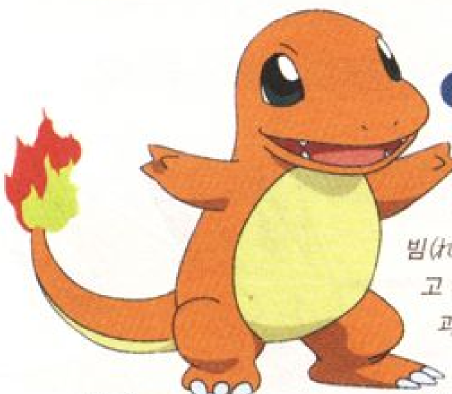
| 기술명 | 위력 | 명중률 | PP | 기술 머신 | 기술 효과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 전기 쇼크(でんきショック) | 40 | 100 | 30 | - | 1할의 확률로 상대를 마비시킨다 |
| 스파크(スパーク) | 65 | 100 | 20 | - | 3할의 확률로 상대를 마비시킨다 |
| 벼락 펀치(かみなりパンチ) | 75 | 100 | 15 | 41 | 1할의 확률로 상대를 마비시킨다 |
| 10만 볼트(10まんボルト) | 95 | 100 | 15 | 구24 | 1할의 확률로 상대를 마비시킨다 |
| 전자봉(でんじほう) | 100 | 50 | 5 | 07 | 명중하면 상대를 반드시 마비시킨다 |
| 벼락(かみなり) | 120 | 70 | 10 | 25 | 3할의 확률로 상대를 마비시킨다 |
| 전자파(でんじは) | - | 100 | 20 | 구45 | 상대를 마비시킨다. 지면 타입에게는 무효 |

## 풀기술

**■특성:** 특수공격

*주력 병기인 발파 커터(はっぱカッター)가 약체화되었지만, 회복계의 기술로 그것을 커버하는 풀 타입. 회복기인 광합성(こうごうせい)의 추가에다가 메가 드레인의 강화판인 기가드레인도 등장하였다. 겨우살이 씨앗의 흡수량도 증가하였다. 게다가 화염 기술인 쾌청한 날씨를 사용하면 솔라 빔과 광합성의 위력이 증가하기 때문에 전법에도 다양한 전술을 구사할 수 있다.*

| 기술명 | 위력 | 명중률 | PP | 기술 머신 | 기술 효과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 흡수(すいとる) | 20 | 100 | 20 | - | 상대에게 입힌 대미지의 반을 자신의 HP로 만든다 |
| 덩굴 채찍(つるのムチ) | 35 | 100 | 10 | - | 보통 공격 |
| 메가 드레인(メガドレイン) | 40 | 100 | 10 | 구21 | 상대에게 입힌 대미지의 반을 자신의 HP로 만든다 |
| 발파 커터(はっぱカッター) | 55 | 95 | 25 | - | 급소에 맞추기 쉽다 |
| 기가 드레인(ギガドレイン) | 60 | 100 | 5 | 19 | 상대에게 입힌 대미지의 반을 자신의 HP로 만든다 |
| 꽃잎의 춤(はなびらのまい) | 70 | 100 | 20 | - | 2~3턴 연속으로 공격하지만, 공격이 끝나면 혼란 상태가 된다 |
| 솔라 빔(ソーラービーム) | 120 | 100 | 10 | 22 | 첫 번째 턴은 모으고, 두 번째 턴에서 공격한다. 불꽃 속성의 기술인 쾌청한 날씨(にほんばれ)를 사용하면 첫 번째 턴에서 공격할 수 있다 |
| 목화 포자(わたぼうし) | - | 85 | 40 | - | 상대의 민첩성을 2단계 내린다 |
| 수면가루(ねむりごな) | - | 75 | 15 | - | 상대를 잠재운다 |
| 버섯 포자(キノコのほうし) | - | 100 | 15 | - | 상대를 잠재운다 |
| 마비 가루(しびれごな) | - | 75 | 30 | - | 상대를 마비시킨다 |
| 겨우살이 씨앗(やどりぎのタネ) | - | 90 | 10 | - | 기술이 성공하면 상대 HP의 최대치에서 1/8만큼 매 턴마다 자신의 HP로 흡수한다. 포켓몬을 교대하거나, 사용한 포켓몬이 쓰러져도 효과는 지속된다. 풀 타입에게는 무효 |
| 광합성(こうごうせい) | - | - | 5 | - | HP를 회복하지만, 회복량은 시간대에 따라 다르다. 낮에 가장 많이 회복한다. 불꽃 속성인 쾌청한 날씨를 사용하면 회복량은 엄청나게 늘어난다. |



## 얼음기술

**■특성:** 특수 공격

*동상 상태는 시간이 경과하면 회복된다. 게다가 주력기였던 눈보라(ふぶき)의 위력과 추가 효과는 그대로 이지만, 명중률이 낮아져 사용하기 어렵게 되었다. 게다가 냉동 빔(れいとうビーム)의 기술 머신이 없어져 얼음 속성의 기술은 전체적으로 약체화되었다고 볼 수 있다. 그러나 새로운 기술인 얼어붙은 바람(こごえるかぜ)은 100%로 추가효과를 주는 편리한 기술이다.*



| 기술명 | 위력 | 명중률 | PP | 기술 머신 | 기술 효과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 가루눈(こなゆき) | 40 | 100 | 25 | - | 1할의 확률로 상대를 동상 상태로 만든다 |
| 얼어붙은 바람(こごえるかぜ) | 55 | 95 | 15 | 16 | 맞으면 반드시 상대의 민첩성을 1단계 내린다 |
| 오로라 빔(オーロラビーム) | 65 | 100 | 20 | - | 1할의 확률로 상대의 공격력을 1단계 내린다 |
| 냉동 펀치(れいとうパンチ) | 75 | 100 | 15 | 33 | 1할의 확률로 상대를 동상 상태로 만든다 |
| 냉동 빔(れいとうビーム) | 95 | 100 | 10 | 구13 | 1할의 확률로 상대를 동상 상태로 만든다 |
| 눈보라(ふぶき) | 120 | 70 | 5 | 14 | 1할의 확률로 상대를 동상 상태로 만든다 |
| 하얀 안개(しろいきり) | - | - | 30 | - | 능력을 내리는 기술을 막는다 |
| 검은 안개(くろいきり) | - | - | 30 | - | 자신과 상대에게 걸린 모든 상태 이상과 능력 변화를 회복한다 |

## 격투기술

**■특성:** 물리 공격

*기술의 숫자가 많이 늘어났다. 모두 명중률에 문제가 있지만, 성능 자체가 떨어진 것은 아니다. 기사회생(きしかいせい)은 노멀 기술인 견디기(こらえる)와 병용하여 사용하면 좋은 기술로, 완리키와 사와무라는 이 기술을 동시에 익힌다. 또한 간파하기(みやぶる)도 익히기 때문에 고스트 계열에게도 통한다.*



| 기술명 | 위력 | 명중률 | PP | 기술 머신 | 기술 효과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 트리플 킥(トリプルキック) | 10 | 90 | 10 | - | 3회 연속으로 공격한다. 맞을수록 대미지가 10씩 증가하지만, 공격이 벗어나면 종료한다 |
| 바위 깨기(いわくだき) | 20 | 100 | 15 | 08 | 5할의 확률로 상대의 방어력을 1단계 내린다. 필드상에서 사용하면 특정의 바위를 파괴할 수 있다. |
| 2단 차기(にどげり) | 30 | 100 | 30 | - | 한 턴에 2회 연속으로 공격한다 |
| 마하 펀치(マッハパンチ) | 40 | 100 | 30 | - | 반드시 선제 공격을 한다 |
| 쓰러뜨리기(けたぐり) | 50 | 90 | 20 | - | 3할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다 |
| 공수手(からてチョップ) | 50 | 100 | 25 | - | 급소에 맞추기 쉽다 |
| 돌려차기(まわしげり) | 60 | 85 | 15 | - | 3할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다 |
| 팔꿈치 던지기(あてみなげ) | 70 | 100 | 10 | - | 민첩성에 상관없이 후공을 하게 되지만, 공격은 반드시 맞는다 |
| 날라차기(とびげり) | 70 | 95 | 25 | - | 공격이 벗어나면 상대에게 입힐 대미지의 1/8을 자신이 입는다 |
| 지옥차(じごくぐるま) | 80 | 80 | 25 | 구17 | 상대에게 입힌 대미지의 1/4을 자신도 입는다 |
| 날아 무릎차기(とびひざげり) | 85 | 90 | 20 | - | 공격이 벗어나면 상대에게 입힐 대미지의 1/8을 자신도 입는다 |
| 크로스手(クロスチョップ) | 100 | 80 | 5 | - | 급소에 맞추기 쉽다 |
| 폭렬 펀치(ばくれつパンチ) | 100 | 50 | 5 | 01 | 맞추면 반드시 상대를 혼란 상태로 만든다 |
| 지구 던지기(ちきゅうなげ) | ? | 100 | 20 | 구19 | 능력에 상관없이 자신의 레벨과 같은 수치의 대미지를 입힌다 |
| 기사회생(きしかいせい) | ? | 100 | 15 | - | 자신의 남은 HP가 적을수록 기술의 위력이 오른다 |
| 카운터(カウンター) | ? | 100 | 20 | 구18 | 민첩성에 상관없이 후공을 하게 되며, 상대에게 입은 물리 공격 대미지의 2배를 입힌다 |
| 지켜보기(みきり) | - | - | 5 | 43 | 이 기술을 사용한 턴은 상대의 공격을 방비할 수 있다. 하지만 연속으로 사용하면 성공률이 낮아진다 |

## 독기술

■**특성**: 물리 공격

*기술 머신으로 익힐 수 있는 위력 90의 헤드로 폭탄(ヘドロばくだん)의 추가로, 독 포켓몬인 도가스와 아보 등도 안정적인 공격이 가능해 졌다. 독에 의한 추가 대미지도 전작의 2배(매 턴마다 1/16에서 1/8로 변경)가 되었다.*

| 기술명 | 위력 | 명중률 | PP | 기술 머신 | 기술 효과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 독침(どくばり) | 15 | 100 | 35 | - | 3할의 확률로 상대를 독상태로 만든다 |
| 용해액(ようかいえき) | 40 | 100 | 30 | - | 1할의 확률로 상대의 방어력을 1단계 내린다 |
| 침전물 공격(ヘドロこうげき) | 65 | 100 | 20 | - | 3할의 확률로 상대를 독상태로 만든다 |
| 침전물 폭탄(ヘドロばくだん) | 90 | 100 | 10 | 36 | 3할의 확률로 상대를 독상태로 만든다 |
| 녹이기(とける) | - | - | 40 | - | 자신의 방어력을 2단계 올린다 |
| 독가스(どくガス) | - | 55 | 40 | - | 상대를 독상태로 만든다 |
| 독가루(どくのこな) | - | 75 | 35 | - | 상대를 독상태로 만든다 |
| 독(どくどく) | - | 85 | 10 | 06 | 상대를 독상태로 만들지만, 독의 대미지는 턴마다 상대 HP의 1/16 → 2/16 → 3/16 …으로 늘어난다 |



## 지면기술

■**특성**: 물리공격

*지면 타입의 공격에서 주력 기술은 역시 지진(じしん). 이번에는 구멍 파기(あなをほる)의 위력이 약해졌지만 쓸만하다. 그리고 의외로 잘 쓰이는 기술은 진흙 파편(どろかけ)이다. 모래 조각(すなかけ)에다가 대미지가 들어간 강화판으로, 모래 조각을 사용할 바에는 진흙 파편을 애용하자.*



| 기술명 | 위력 | 명중률 | PP | 기술 머신 | 기술 효과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 진흙 파편(どろかけ) | 20 | 100 | 10 | 31 | 맞으면 반드시 상대의 명중률을 1단계 내린다 |
| 본 러시(ボーンラッシュ) | 25 | 80 | 10 | - | 1턴에 2~5회 연속으로 공격한다 |
| 뼈다귀 부메랑(ホネブーメラン) | 50 | 90 | 10 | - | 1턴에 2회 연속으로 공격한다 |
| 구멍 파기(あなをほる) | 60 | 100 | 10 | 28 | 첫 번째 턴에서 땅속으로 숨고, 두 번째 턴에서 공격한다. 필드에서 사용하면 동굴에서 탈출할 수 있다. |
| 뼈다귀 곤봉(ホネこんぼう) | 65 | 85 | 20 | - | 1할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다 |
| 지진(じしん) | 100 | 100 | 10 | 26 | 보통 공격 |
| 마그니튜드(マグニチュード) | ? | 100 | 30 | - | 위력이 10, 30, 50, 70, 90, 110, 150 중 하나가 랜덤으로 나온다 |
| 가르기(じわれ) | ? | 30 | 5 | 구27 | 명중하면 상대를 일격에 빈사 상태로 만든다 |
| 모래조각(すなかけ) | - | 100 | 15 | - | 상대의 명중률을 1단계 낮춘다 |







## 비행기술

**■특성:** 물리 공격

*루기아 전용기인 강력한 에어로 블러스트(エアロブラスト)가 추가되었다. 비행 타입의 기술은 추가 효과가 들어 있는 기술이 적다는 특징이 있다. 한편 날개로 치기(つばさでうつ)와 갓버드(ゴッドバード)의 위력이 강화되었다.*

| 기술명 | 위력 | 명중률 | PP | 기술 머신 | 기술 효과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 쪼기(つつく) | 35 | 100 | 35 | - | 보통 공격 |
| 바람 만들기(かぜおこし) | 40 | 100 | 35 | - | 보통 공격 |
| 날개로 치기(つばさでうつ) | 60 | 100 | 35 | - | 보통 공격 |
| 날기(そらをとぶ) | 70 | 95 | 15 | 비02 | 첫 번째 턴에서 하늘로 날고, 두 번째 턴에서 공격한다. 필드 상에서는 한번 도착했던 마을로 이동할 수 있다 |
| 드릴 부리(ドリルくちばし) | 80 | 100 | 20 | - | 보통 공격 |
| 에어로 블러스트(エアロブラスト) | 100 | 95 | 5 | - | 급소에 맞추기 쉽다 |
| 갓버드(ゴッドバード) | 140 | 90 | 5 | 구43 | 첫 번째에 모으고, 두 번째 턴에서 공격한다. 급소에 맞추기 쉽다 |
| 되받아치기(オウムがえし) | - | - | 20 | - | 상대가 마지막에 사용한 기술과 같은 기술을 사용한다 |

## 에스퍼 기술

**■특성:** 특수 공격

*소수의 포켓몬 밖에 사용할 수 없는 미러 코트. 특수 공격이지만 모든 공격을 되받아서 공격할 수 있기 때문에 많이 사용된다. 에스퍼의 모든 공격은 악 타입의 포켓몬에게 통하지 않는다.*

| 기술명 | 위력 | 명중률 | PP | 기술 머신 | 기술 효과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 염력(ねんりき) | 50 | 100 | 25 | - | 1할의 확률로 상대를 혼란시킨다 |
| 환각 광선(サイケこうせん) | 65 | 100 | 20 | - | 1할의 확률로 상대를 혼란시킨다 |
| 미래 예지(みらいよち) | 80 | 90 | 15 | - | 기술을 사용하면 2턴 후에 공격이 나온다 |
| 사이코 키네시스(サイコキネシス) | 90 | 100 | 10 | 29 | 1할의 확률로 상대의 특방을 1단계 낮춘다 |
| 꿈먹기(ゆめくい) | 100 | 100 | 15 | 42 | 상대에게 입힌 대미지의 1/2만큼 자신의 HP가 회복한다. 하지만 상대가 수면 상태여야 효과가 나타난다 |
| 사이코 웨이브(サイコウェーブ) | ? | 80 | 15 | 구46 | 1에서 자신의 레벨×1. 5 까지의 범위에서 대미지가 랜덤으로 변화한다 |
| 미러 코트(ミラーコート) | ? | 100 | 20 | - | 민첩성에 관계없이 후공이 되며, 상대에게 받은 특수 공격의 대미지를 2배로 하여 공격한다 |
| 요가 포즈(ヨガのポーズ) | - | - | 40 | - | 자신의 공격력을 1단계 올린다 |
| 배리어(バリアー) | - | - | 30 | - | 자신의 방어력을 2단계 올린다 |
| 고속 이동(こうそくいどう) | - | - | 30 | - | 자신의 민첩성을 2단계 올린다 |
| 깜빡 잊기(ドわすれ) | - | - | 20 | - | 자신의 특방을 2단계 올린다 |
| 스푼 머리(スプーンまげ) | - | 80 | 15 | - | 상대의 명중률을 1단계 내린다 |
| 최면술(さいみんじゅつ) | - | 60 | 20 | - | 상대를 잠재운다 |
| 리플렉터(リフレクター) | - | - | 30 | 구33 | 5턴간 상대의 물리 공격 대미지를 반으로 줄일 수 있다. 포켓몬을 교대해도 효과는 남는다 |
| 빛 장벽(ひかりのかべ) | - | - | 30 | - | 5턴간 상대의 특수 공격 대미지를 반으로 줄일 수 있다. 포켓몬을 교대해도 효과는 남는다 |
| 잠자기(ねむる) | - | - | 10 | 44 | HP를 최대까지 회복하지만 그 후 2턴은 수면 상태에 빠진다 |
| 텔레포트(テレポート) | - | - | 20 | 구30 | 전투에서 도망칠 수 있지만, 트레이너 전에서는 의미가 없다. 필드상에서는 마지막에 쉬었던 포켓몬 센터로 이동하게 된다 |

## 곤충 기술

**■특성:** 물리 공격

*포켓몬 금, 은에서는 곤충 포켓몬이 많이 증가하였지만 기술은 별 차이가 없다. 메가혼(メガホーン)은 강력하지만 헤라크로스만 사용할 수 있으며, 헤라크로스는 격투 속성도 겸비하고 있기 때문에 에스퍼의 대책으로도 훌륭하다. 4회 사용하면 위력은 80까지 오르는 연속 베기(れんぞくぎり)도 사용할만하다.*

| 기술명 | 위력 | 명중률 | PP | 기술 머신 | 기술 효과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 연속 베기(れんぞくぎり) | 10 | 95 | 20 | 49 | 사용한 순간에는 위력이 2배가 되지만 공격이 빗나가면 원래대로 돌아온다 |
| 미사일 침(ミサイルばり) | 14 | 85 | 20 | - | 1턴에 2~5회 연속으로 공격한다 |
| 흡혈(きゅうけつ) | 20 | 100 | 15 | - | 상대에게 입힌 대미지의 1/2을 자신의 HP로 흡수한다 |
| 더블 니들(ダブルニードル) | 25 | 100 | 20 | - | 1턴에 2회 연속으로 공격한다. 2할의 확률로 상대를 독상태로 만든다 |
| 메가 혼(メガホーン) | 120 | 85 | 10 | - | 보통 공격 |
| 실 ■ (いとをはく) | - | 95 | 40 | - | 상대의 민첩성을 1단계 내린다 |
| 구름 넓히기(クモのす) | - | 100 | 15 | - | 기술을 사용한 포켓몬이 나와 있을 동안 상대는 도망치거나 교환할 수 없다 (사용한 포켓몬을 교환하면 무효). |



## 바위 기술

■특성: 물리 공격

*최고 위력의 기술은 바위 사태(いわなだれ)이다. 하지만 새로운 기술인 구르기(ころがる)의 경우 때에 따라서는 고위력 기술이 될 수도 있다.*

| 기술명 | 위력 | 명중률 | PP | 기술 머신 | 기술 효과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 구르기(ころがる) | 30 | 90 | 10 | 20 | 5턴 동안 연속으로 공격하며 매 턴마다 대미지가 증가하지만 공격이 벗어나면 기술도 종료한다 |
| 바위 떨어뜨리기(いわおとし) | 50 | 90 | 15 | - | 보통 공격 |
| 원자의 힘(げんしのちから) | 60 | 100 | 5 | - | 1할의 확률로 모든 능력이 1단계 오른다 |
| 바위 사태(いわなだれ) | 75 | 90 | 10 | 구48 | 3할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다 |
| 모래 태풍(すなあらし) | - | - | 10 | 10 | 서로의 포켓몬이 매 턴 대미지를 입지만, 바위, 지면, 강철 타입의 포켓몬은 대미지를 입지 않는다 |

## 고스트 기술

■특성: 물리공격

*새로운 기술인 섀도우 볼(シャドーボール)은 위력이 80이며, 기술 머신으로 다수의 포켓몬이 익힐 수 있어서 에스퍼 타입에 대비할 수 있는 기술이다. 나이트 헤드, 섀도우 볼은 타격기이다.*

| 기술명 | 위력 | 명중률 | PP | 기술 머신 | 기술 효과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 혀로 핥기(したでなめる) | 20 | 100 | 30 | - | 3할의 확률로 마비시킨다 |
| 섀도우 볼(シャドーボール) | 80 | 100 | 15 | 30 | 2할의 확률로 상대의 특방을 1단계 낮춘다 |
| 나이트 헤드(ナイトヘッド) | ? | 100 | 15 | - | 능력에 상관없이 자신의 레벨 수치와 같은 대미지를 입힌다 |
| 동행(みちづれ) | ? | - | 5 | - | 기술을 사용한 포켓몬이 빈사 상태가 되면 상대도 빈사 상태가 된다 |
| 이상한 빛(あやしいひかり) | - | 100 | 10 | - | 상대를 혼란시킨다 |
| 악몽(あくむ) | - | 100 | 15 | 50 | 수면 상태의 상대를 악몽 상태로 만든다. 악몽 상태의 상대는 매 턴 최대 HP의 1/4씩 HP가 줄어든다. 깨어나면 무효. 수면 상태가 아니면 사용해도 무효 |
| 원한(うらみ) | - | 100 | 10 | - | 상대가 마지막에 사용한 기술의 PP를 2~5 줄인다 |

## 드래곤 기술

■특성: 특수 공격

*미니류가 드래곤 속성의 강력한 기술인 노여움(げきりん)을 익힐 수 있게 되었다. 새롭게 등장한 포켓몬인 킹드라도 강한 위력을 발휘한다*

| 기술명 | 위력 | 명중률 | PP | 기술 머신 | 기술 효과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 회오리 바람(たつまき) | 40 | 100 | 20 | - | 2할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다 |
| 용의 호흡(りゅうのいぶき) | 60 | 100 | 20 | 24 | 3할의 확률로 상대를 마비시킨다 |
| 노여움(げきりん) | 90 | 100 | 15 | - | 2~3턴 연속으로 공격하지만 공격이 끝난 후 빈사 상태가 된다 |
| 용의 분노(りゅうのいかり) | ? | 100 | 10 | 구23 | 능력에 상관없이 40의 고정 대미지를 준다 |

## 악 기술

■특성: 특수 공격

*기술명에서 물리 공격처럼 보이지만 실은 특수 공격이다. 명중률이 높은 것이 특징.*

| 기술명 | 위력 | 명중률 | PP | 기술 머신 | 기술 효과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 뭇매질(ふくろだたき) | 10 | 100 | 10 | - | 갖고 있는 포켓몬의 수만큼 상대를 공격한다. 하지만 빈사 상태의 포켓몬과 상태 이상의 포켓몬은 포함하지 않는다 |
| 도둑질(どろぼう) | 40 | 100 | 10 | 46 | 야생 포켓몬이 들고 있는 도구를 빼앗을 수 있다 |
| 추격(おいうち) | 40 | 100 | 20 | - | 상대가 포켓몬을 바꿀 때에 이 기술을 사용하면 교대하기 전의 포켓몬에 2배의 대미지를 준다 |
| 물기(かみつく) | 60 | 100 | 25 | - | 3할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다 |
| 잘게 씹기(かみくだく) | 80 | 100 | 15 | - | 2할의 확률로 상대의 특방을 1단계 내린다 |







## 강철 기술

■**특성:** 물리 공격

*기술 수는 3개 뿐. 추가 효과로 자신의 능력을 올릴 수 있는 기술도 있다. 새로운 속성이므로 기술 머신으로 익힐 수 있는 기술이 2개나 있다*

| 기술명 | 위력 | 명중률 | PP | 기술 머신 | 기술 효과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 혀로 핥기 (したでなめる) | 50 | 95 | 30 | - | 3할의 확률로 자신의 공격력을 1단계 올린다 |
| 강철의 날개(はがねのつばさ) | 70 | 90 | 25 | 47 | 1할의 확률로 자신의 방어력을 1단계 올린다 |
| 아이언 텔(アイアンテール) | 100 | 75 | 15 | 23 | 3할의 확률로 상대의 방어력을 1단계 낮춘다 |

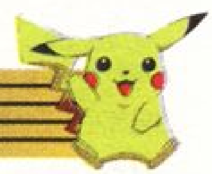
## ??? 기술

*속성 불명의 기묘한 기술로 하나밖에 없다. 이 저주는 고스트와 그 이외는 효과가 틀린 이상한 기술이다.*

| 기술명 | 위력 | 명중률 | PP | 기술 머신 | 기술 효과 |
|---|---|---|---|---|---|
| 둔함 또는 저주(のろい) | - | - | 10 | 03 | 고스트 타입의 포켓몬이 사용한 경우는 자신의 HP를 1/2로 줄이는 대신에 상대에게 저주를 건다. 저주가 걸린 포켓몬은 매 턴마다 전체 HP의 4/1씩 줄어든다. 고스트 타입 이외의 포켓몬이 사용한 경우에는 자신의 민첩성을 1단계 내리는 대신에 자신의 공격력과 방어력을 1단계 내린다 |



# 새로운 포켓몬 설명



전작에는 151마리의 포켓몬이 있었지만, 포켓몬 금, 은에서는 새롭게 100마리가 추가되었다. 따라서 여기에는 152부터 251까지 새롭게 등장한 포켓몬에 대해 상세한 데이터를 정리해 보았다. L숫자는 포켓몬이 이 레벨이 도달해야 해당 기술을 익히게 되며, 마지막에 있는 "비"는 비전 머신의 몇 번째 기술을 익힐 수 있는지 알려주는 것이다. "야생에서의 출현"은 어떤 버전에서 등장하는지 나타낸다. 금이나 은 버전에서만 등장하는 포켓몬이 있으니 주의할 것.

### No.152 치코리타(チコリータ)

■**타입:** 풀 ■**진화 여부:** 베이리프로 진화(L16)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

- HP: 293 • 공격: 196 • 방어: 228
- 민첩: 188 • 특공: 196 • 특방: 228

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 발파 커터(L8), 리플렉터(L12), 독가루(L15), 광합성(L22), 덮치기(L29), 빛 장벽(L36), 신비한 방어(L43), 솔라 빔(L50), 비01, 05

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 게임 시작시 우츠기 박사의 연구소에서 3마리 중 선택한다

### No.153 베이리프(ベイリーフ)

■**타입:** 풀 ■**진화 여부:** 메가니움으로 진화(L32)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

- HP: 323 • 공격: 222 • 방어: 258
- 민첩: 218 • 특공: 224 • 특방: 258

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 발파 커터(L8), 리플렉터(L12), 독가루(L15), 광합성(L23), 덮치기(L31), 빛 장벽(L39), 신비한 방어(L47), 솔라 빔(L55), 비01, 04, 05



■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 치코리타가 레벨 16에서 진화

### No.154 메가니움(メガニウム)

■**타입:** 풀 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

- HP: 363 • 공격: 262 • 방어: 298
- 민첩: 258 • 특공: 264 • 특방: 298

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 발파 커터(L8), 리플렉터(L12), 독가루(L15), 광합성(L23), 덮치기(L31), 빛 장벽(L41), 신비한 방어(L51), 솔라 빔(L61), 비01, 04, 05

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 베이리프가 레벨32에서 진화

### No.155 히노아라시(ヒノアラシ)

■**타입:** 불꽃 ■**진화 여부:** 마그마라시로 진화(L14)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

- HP: 281 • 공격: 202 • 방어: 184
- 민첩: 228 • 특공: 218 • 특방: 198

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 노려보기(처음부터), 연막(L6), 불똥(L12), 전광석화(L19), 화염차(L27), 스피드스타(L36), 화염방사(L46), 비01

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 게임 시작시 우츠기 박사의 연구소에서 3마리 중 선택한다

## No.156 마그마라시(マグマラシ)

■**타입:** 불꽃 ■**진화 여부:** 바크훈으로 진화(L36)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

- HP: 319 · 공격: 226 · 방어: 214
- 민첩: 258 · 특공: 258 · 특방: 228

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 노려보기(처음부터), 연막(L6), 불똥(L12), 전광석화(L21), 화염차(L31), 스피드 스타(L42), 화염 방사(L54), 비01, 04

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 히노아라시가 레벨 14에서 진화

## No.157 바크훈(バクフーン)

■**타입:** 불꽃 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

- HP: 359 · 공격: 266 · 방어: 254
- 민첩: 298 · 특공: 316 · 특방: 268

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 노려보기(처음부터), 연막(L6), 불똥(L12), 전광석화(L21), 화염차(L31), 스피드 스타(L45), 화염방사(L60), 비01, 04

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 마그마라시가 레벨 36에서 진화

## No.158 와니노코(ワニノコ)

■**타입:** 물 ■**진화 여부:** 아리게이츠로 진화(L18)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

- HP: 303 · 공격: 228 · 방어: 226
- 민첩: 184 · 특공: 186 · 특방: 194

■**사용하는 기술**

할퀴기(처음부터), 노려보기(처음부터), 분노(L7), 물총(L13), 물기(L20), 무서운 얼굴(L27), 베어 째기(L35), 싫은 소리(L43), 하이드로 펌프(L52), 비01, 03, 06

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 게임 시작 시 우츠기 박사의 연구소에서 3마리 중 선택한다

## No.159 아리게이츠(アリゲイツ)

■**타입:** 물 ■**진화 여부:** 오다일로 진화(L30)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

- HP: 333 · 공격: 258 · 방어: 258
- 민첩: 214 · 특공: 216 · 특방: 224

■**사용하는 기술**

할퀴기(처음부터), 노려보기(처음부터), 분노(L7), 물총(L13), 물기(L21), 무서운 얼굴(L28), 베어 째기(L37), 싫은 소리(L45), 하이드로 펌프(L55), 비01, 03, 04, 06

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 와니노코가 레벨 18에서 진화



## No.160 오다일(オーダイル)

■**타입:** 물 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

- HP: 373 · 공격: 308 · 방어: 298
- 민첩: 254 · 특공: 256 · 특방: 264

■**사용하는 기술**

할퀴기(처음부터), 노려보기(처음부터), 분노(L7), 물총(L13), 물기(L21), 무서운 얼굴(L28), 베어 째기(L38), 싫은 소리(L47), 하이드로 펌프(L58), 비01, 03, 04, 06

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 아리게이츠가 레벨 30에서 진화

## No.161 오타치(オタチ)

■**타입:** 노멀 ■**진화 여부:** 오오타치로 진화(L15)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

- HP: 273 · 공격: 190 · 방어: 166
- 민첩: 138 · 특공: 168 · 특방: 188

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 둥글게 말기(L5), 전광석화(L11), 마구 할퀴기(L17), 내던지기(L25), 잠자기(L33), 깜빡 잊기(L41), 비01, 03

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 29번 도로에서 아침, 낮에 야생의 오타치를 포획할 수 있다



## No.162 오오타치(オオタチ)

■**타입:** 노멀 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

- HP: 373 · 공격: 250 · 방어: 226
- 민첩: 278 · 특공: 188 · 특방: 208

■**사용하는 기술**

할퀴기(처음부터), 둥글게 말기(L5), 전광석화(L11), 마구 할퀴기(L18), 내던지기(L28), 잠자기(L38), 깜빡 잊기(L48), 비01, 03, 04

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 오타치가 레벨 15에서 진화

## No.163 호호(ホーホー)

■**타입:** 노멀/비행

■**진화 여부:** 요루노즈쿠로 진화(L20)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

- HP: 323 · 공격: 158 · 방어: 158
- 민첩: 198 · 특공: 170 · 특방: 210

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 간파하기(L6), 쪼기(L11), 최면술(L16), 리플렉터(L22), 돌진(L28), 염력(L34), 꿈먹기(L48), 비02, 05

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 29번 도로에서 밤에 야생의 호호를 포획할 수 있다

## No.164 요르노즈크(ヨルノズク)

■타입: 노멀/비행 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 403 | •공격: 198 | •방어: 198 |
| •민첩: 238 | •특공: 250 | •특방: 290 |

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 간파하기(L6), 쪼기(L11), 최면술(L16), 리플렉터(L25), 돌진(L33), 염력(L41), 꿈먹기(L57), 비02, 05

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 호호가 레벨 20에서 진화

## No.165 레디바(レディアン)

■타입: 곤충/비행 ■진화 여부: 레디안으로 진화(L18)

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 283 | •공격: 138 | •방어: 158 |
| •민첩: 208 | •특공: 178 | •특방: 258 |

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 초음파(L8), 연속 펀치(L15), 빛 장벽(L22), 리플렉터(L22), 신비한 방어(L22), 바톤 터치(L29), 스피드 스타(L36), 고속 이동(L43), 필사 태클(L50), 비05

■야생에서의 출현: 은

■입수법: 30번 도로에서 아침에 야생의 레디바를 포획할 수 있다



## No.166 레디안(レディアン)

■타입: 곤충/비행 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 313 | •공격: 168 | •방어: 198 |
| •민첩: 268 | •특공: 208 | •특방: 318 |

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 초음파(L8), 연속 펀치(L15), 빛 장벽(L24), 리플렉터(L24), 신비한 방어(L24), 바톤 터치(L33), 스피드 스타(L42), 고속 이동(L51), 필사 태클(L60), 비05

■야생에서의 출현: 은

■입수법: 레디바가 레벨 18에서 진화

## No.167 이토말(イトマル)

■타입: 벌레 / 독 ■진화 여부: 아리아도스로 진화(L22)

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 283 | •공격: 218 | •방어: 178 |
| •민첩: 158 | •특공: 178 | •특방: 178 |

■사용하는 기술

독침(처음부터), 실뱉기(처음부터), 무서운 얼굴(L6), 달라붙기(L11), 나이트 헤드(L17), 흡혈(L23), 마구 할퀴기(L30), 구름넓히기(L37), 싫은 소리(L45), 사이코 키네시스(L53), 비05

■야생에서의 출현: 금

■입수법: 31번 도로에서 밤에 야생의 이토말을 포획한다

## No.168 아리아도스(アリアドス)

■타입: 곤충 / 독 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 343 | •공격: 278 | •방어: 238 |
| •민첩: 178 | •특공: 218 | •특방: 218 |

■사용하는 기술

독침(처음부터), 첨전물 공격(처음부터), 무서운 얼굴(L6), 달라붙기(L11), 나이트 헤드(L17), 흡혈(L25), 마구 할퀴기(L34), 구름넓히기(L43), 싫은 소리(L53), 사이코 키네시스(L63), 비05

■야생에서의 출현: 금

■입수법: 2번 도로에서 밤에 야생의 아리아도스를 포획한다

## No.169 크로배트(クロバット)

■타입: 독/비행 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 373 | •공격: 278 | •방어: 258 |
| •민첩: 358 | •특공: 238 | •특방: 258 |

■사용하는 기술

싫은 소리(처음부터), 흡혈(처음부터), 초음파(L6), 물기(L12), 이상한 빛(L19), 날개 치기(L30), 검은 시선(L42), 검은 안개(L55), 비02

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 골뱃의 친숙도가 오르면 크로배트로 진화한다

## No.170 천치(チョンチー)

■타입: 물/전기 ■진화 여부: 랜턴으로 진화(L27)

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 353 | •공격: 174 | •방어: 174 |
| •민첩: 232 | •특공: 210 | •특방: 210 |

■사용하는 기술

물거품(처음부터), 전자파(처음부터), 초음파(L5), 바둥대기(L13), 물총(L17), 스파크(L25)이상한 빛(L29), 돌진(L37), 하이드로 펌프(L41), 비03, 05, 06, 07

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 아사기 시티의 항구, 쌍둥이 섬 등에서 낚시대를 이용하여 낚을 수 있다

## No.171 랜턴(ランターン)

■타입: 물/전기 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 453 | •공격: 214 | •방어: 214 |
| •민첩: 232 | •특공: 250 | •특방: 250 |

■사용하는 기술

물거품(처음부터), 전자파(처음부터), 초음파(L5), 바둥대기(L13), 물총(L17), 스파크(L25), 이상한 빛(L33), 돌진(L45), 하이드로 펌프(L53), 비03, 05, 06, 07

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 천치가 레벨 27에서 진화





## No.172 피츄(ピチュウ)

■**타입:** 전기 ■**진화 여부:** 피카츄로 진화(친숙도가 높으면)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 243 | •공격: 178 | •방어: 128 |
| •민첩: 218 | •특공: 168 | •특방: 168 |

■**사용하는 기술**
전기 쇼크(처음부터), 응석 부리기(처음부터), 꼬리 치기(L6), 전자파(L8), 천사의 키스(L11), 비05

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 피카츄 또는 라이츄의 암컷(♀)을 보모 할머니에게 맡기고, 맡긴 피카츄의 이성이 되는 포켓몬 또는 메타몬을 할아버지에게 맡긴다. 게임 진행 후 다시 오면 할아버지가 알이 생겼다고 말하며, 이 알을 갖고 있으면 피츄가 생긴다

## No.173 삐(ピィ)

■**타입:** 노멀 ■**진화 여부:** 삐삐로 진화(친숙도가 높으면)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 303 | •공격: 148 | •방어: 154 |
| •민첩: 128 | •특공: 188 | •특방: 208 |

■**사용하는 기술**
때리기(처음부터), 응석부리기(처음부터), 앵콜(L4), 노래부르기(L8), 전사의 키스(L13), 비05

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 삐삐 또는 픽시 암컷(♀)을 보모 할머니에게, 수컷(♂)을 할아버지에게 맡기면 알이 생긴다. 이 알을 키우면 삐가 태어난다

## No.174 푸푸린(ププリン)

■**타입:** 노멀 ■**진화 여부:** 푸린으로 진화(친숙도가 높으면)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 383 | •공격: 158 | •방어: 128 |
| •민첩: 128 | •특공: 178 | •특방: 138 |

■**사용하는 기술**
노래부르기(처음부터), 응석부리기(처음부터), 둥글게 말기(L4), 때리기(L9), 천사의 키스(L14), 비05

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 푸린 또는 푸크린의 암컷(♀)을 할머니에게, 수컷(♂)을 할아버지에게 맡기면 알이 생긴다. 이 알을 키우면 푸푸린이 태어난다

## No.175 토게피(トゲピー)

■**타입:** 노멀 ■**진화 여부:** 토게칙으로 진화(친숙도가 높으면 진화)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 273 | •공격: 138 | •방어: 228 |
| •민첩: 138 | •특공: 178 | •특방: 228 |

■**사용하는 기술**
울먹이기(처음부터), 응석부리기(처음부터), 손가락 흔들기(L7), 천사의 키스(L18), 앵콜(L25), 신비한 방어(L31), 필사 태클(L38), 비05

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 키쿄 시티의 포켓몬 센터에서 우츠기 박사의 조수에게 받은 알을 키우면 태어난다

## No.176 토게칙(トゲチック)

■**타입:** 노멀/비행 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 313 | •공격: 178 | •방어: 268 |
| •민첩: 178 | •특공: 258 | •특방: 308 |

■**사용하는 기술**
울먹이기(처음부터), 응석부리기(처음부터), 손가락 흔들기(L7), 천사의 키스(L18), 앵콜(L25), 신비한 방어(L31), 필사 태클(L38), 비02, 05

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 토게피의 친숙도가 높으면 토게칙으로 진화한다

## No.177 네이티(ネイティ)

■**타입:** 에스퍼/비행 ■**진화 여부:** 네이티오로 진화(L25)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 283 | •공격: 198 | •방어: 188 |
| •민첩: 238 | •특공: 238 | •특방: 188 |

■**사용하는 기술**
쪼기(처음부터), 노려보기(처음부터), 나이트 헤드(L10), 텔레포트(L20), 미래 예지(L30), 이상한 빛(L40), 사이코 키네시스(L50), 비05

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 알프의 유적 부근에 있는 풀숲에서 야생의 네이티를 포획할 수 있다. 그곳에 가기 위해서는 연결의 동굴 지하 1층에서 파도 타기로 건너 가야 한다입수법: 토게피의 친숙도가 높으면 토게칙으로 진화한다

## No.178 네이티오(ネイティオ)

■**타입:** 에스퍼/비행 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 333 | •공격: 248 | •방어: 238 |
| •민첩: 288 | •특공: 288 | •특방: 238 |

■**사용하는 기술**
쪼기(처음부터), 노려보기(처음부터), 나이트 헤드(L10), 텔레포트(L20), 미래 예지(L35), 이상한 빛(L50), 사이코 키네시스(L65), 비02, 05

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 네이티가 레벨 25에서 진화



## No.179 메리프(メリープ)

■**타입:** 전기 ■**진화 여부:** 모코코로 진화(L15)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 313 | •공격: 178 | •방어: 178 |
| •민첩: 168 | •특공: 228 | •특방: 188 |

■**사용하는 기술**
부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 전기 쇼크(L9), 전자파(L16), 목화 포자(L23), 빛 장벽(L30), 벼락(L37), 비05

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 32번 도로에서 아침, 낮, 밤에 야생의 메리프를 포획할 수 있다





## No.180 모코코(モココ)

■**타입:** 전기 ■**진화 여부:** 덴류로 진화(L30)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 343 | •공격: 208 | •방어: 208 |
| •민첩: 188 | •특공: 258 | •특방: 218 |

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 전기 쇼크(L9), 전자파(L18), 목화 포자(L27), 빛 장벽(L36), 벼락(L45), 비 04, 05

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 메리프가 레벨 15에서 진화

## No.181 덴류(デンリュウ)

■**타입:** 전기 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 383 | •공격: 248 | •방어: 248 |
| •민첩: 208 | •특공: 328 | •특방: 278 |

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 전기 쇼크(L9), 전자파(L18), 목화 포자(L27), 벼락 펀치(L30), 빛 장벽(L42), 벼락(L57), 비04, 05

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 모코코가 레벨 30에서 진화

## No.182 키레이하나(キレイハナ)

■**타입:** 풀 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP:353 | •공격: 258 | •방어: 268 |
| •민첩: 198 | •특공: 278 | •특방: 298 |

■**사용하는 기술**

흡수(처음부터), 달콤한 향기(처음부터), 마비 가루(처음부터), 꽃잎의 춤(처음부터), 솔라 빔(L55), 비01, 05

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 쿠사이하나에 태양의 돌을 사용하면 진화한다

## No.183 마릴(マリル)

■**타입:** 물 ■**진화 여부:** 마릴리로 진화(L18)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 343 | •공격: 138 | •방어: 198 |
| •민첩: 178 | •특공: 138 | •특방: 198 |

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 둥글게 말기(L3), 꼬리 치기(L6), 물총(L10), 구르기(L15), 버블 광선(L21), 필사 태클(L28), 기우제(L36), 비03, 06, 07

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 스리바치 산에서 야생의 마릴이 출현하므로 포획할 수 있다



## No.184 마릴리(マリルリ)

■**타입:** 물 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

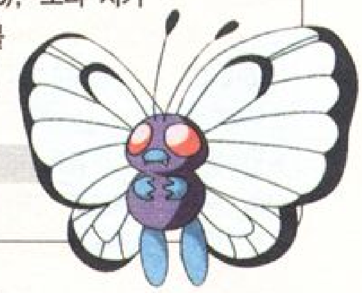
| | | |
|---|---|---|
| •HP: 403 | •공격: 198 | •방어: 258 |
| •민첩: 198 | •특공: 198 | •특방: 258 |

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 둥글게 말기(L3), 꼬리 치기(L6), 물총(L10), 구르기(L15), 버블 광선(L25), 필사 태클(L36), 기우제(L48), 비03, 04, 06, 07

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 마릴이 레벨 18에서 진화



## No.185 우소키(ウソッキ)

■**타입:** 바위 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 343 | •공격: 298 | •방어: 328 |
| •민첩: 158 | •특공: 158 | •특방: 228 |

■**사용하는 기술**

바위 떨어뜨리기(처음부터), 흉내내기(처음부터), 비04

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 36번 도로 부근에서 길을 막고 있는 나무에게 제니가메 물뿌리개를 사용하면 정체를 드러내며, 전투 중에 포획할 수 있다

## No.186 뇨로토노(ニョロトノ)

■**타입:** 물 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 383 | •공격: 248 | •방어: 248 |
| •민첩: 238 | •특공: 278 | •특방: 298 |

■**사용하는 기술**

물총(처음부터), 최면술(처음부터), 왕복 따귀 때리기(처음부터), 멸망의 노래(L35), 뿜내기(L51), 비03, 04, 06, 07

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 뇨로조에게 용사의 증표를 갖게 한 다음 통신 교환을 한다

## No.187 하네코(ハネッコ)

■**타입:** 풀/비행 ■**진화 여부:** 포포코로 진행(L18)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 273 | •공격: 168 | •방어: 178 |
| •민첩: 198 | •특공: 168 | •특방: 208 |

■**사용하는 기술**

점프하기(처음부터), 광합성(처음부터), 꼬리 치기(L5), 부딪히기(L10), 독 가루(L13), 마비 가루(L15), 수면 가루(L17), 겨우살이 씨앗(L20), 목화 포자(L25), 메가 드레인(L30), 비05

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 32번 도로에서 아침, 낮에 야생의 하네코를 포획할 수 있다



## No.188 포포코(ポポッコ)

■**타입:** 풀/비행 ■**진화 여부:** 화타코로 진화(L27)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 313 | •공격: 188 | •방어: 198 |
| •민첩: 258 | •특공: 188 | •특방: 228 |

■**사용하는 기술**

점프하기(처음부터), 광합성(처음부터), 꼬리 치기(L5), 부딪히기(L10), 독가루(L13), 마비가루(L15), 수면가루(L17), 겨우살이씨앗(L22), 목화 포자(L29), 메가 드레인(L36), 비05

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 하네코가 레벨 18에서 진화, 또는 14번 도로에서 아침, 낮에 야생의 포포코를 포획할 수 있다

## No.189 와타코(ワタッコ)

■**타입:** 풀/비행 ■**진화 여부:** 진화 없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 353 | •공격: 208 | •방어: 238 |
| •민첩: 318 | •특공: 208 | •특방: 268 |

■**사용하는 기술**

점프하기(처음부터), 광합성(처음부터), 꼬리 치기(L5), 부딪히기(L10), 독가루(L13), 마비가루(L15), 수면가루(L17), 겨우살이씨앗(L22), 목화 포자(L33), 메가 드레인(L44), 비05

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 포포코가 레벨 27에서 진화

## No.190 에이팜(エイパム)

■**타입:** 노멀 ■**진화 여부:** 진화 없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 313 | •공격: 238 | •방어: 208 |
| •민첩: 268 | •특공: 178 | •특방: 208 |

■**사용하는 기술**

할퀴기(처음부터), 꼬리치기(처음부터), 모래조각(L6), 바턴 터치(L12), 마구 할퀴기(L19), 스피드 스타(L27), 싫은 소리(L36), 고속 이동(L46), 비01, 04

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 32번 도로에 있는 나무에게 박치기(ずつき)를 사용하면 야생의 에이팜이 떨어 지므로 이것을 포획하면 된다

## No.191 히마낫시(ヒマナッシ)

■**타입:** 풀 ■**진화 여부:** 키마와리로 진화(태양의 돌 사용)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 263 | •공격: 158 | •방어: 158 |
| •민첩: 158 | •특공: 158 | •특방: 158 |

■**사용하는 기술**

흡수(처음부터), 성장(L4), 메가드레인(L10), 쾌청한 날씨(L19), 광합성(L31), 기가드레인(L46), 비01, 05

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 자연 공원에서 출현하는 야생의 히마낫시를 포획할 수 있다. 낮에만 출현한다

## No.192 키마와리(キマワリ)

■**타입:** 풀 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 353 | •공격: 248 | •방어: 208 |
| •민첩: 158 | •특공: 308 | •특방: 268 |

■**사용하는 기술**

흡수(처음부터), 때리기(처음부터), 성장(L4), 발파 커터(L10), 쾌청한 날씨(L19), 꽃잎의 춤(L31), 솔라 빔(L46), 비01, 05

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 히마낫시에게 태양의 돌을 사용하면 진화한다

## No.193 얀얀마(ヤンヤンマ)

■**타입:** 곤충/비행 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 333 | •공격: 228 | •방어: 188 |
| •민첩: 288 | •특공: 248 | •특방: 188 |

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 간파하기(처음부터), 전광석화(L7), 그림자 분신(L13), 소닉 붐(L19), 단념(L25), 초음파(L31), 스피드 스타(L37), 싫은 소리(L43), 비05

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 35번 도로에 출현하는 야생의 얀얀마를 포획할 수 있다. 하지만 출현율이 매우 낮다

## No.194 우파(ウパー)

■**타입:** 물 / 지면 ■**진화 여부:** 누오로 진화(L20)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •방HP: 313 | •방공격: 188 | •방방어: 188 |
| •방민첩: 128 | •방특공: 148 | •방특방: 148 |

■**사용하는 기술**

물총(처음부터), 꼬리치기(처음부터), 내던지기(L11), 깜빡 잊기(L21), 지진(L31), 기우제(L41), 하얀 안개(L51), 검은 안개(L51), 비03, 05, 06

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 32번 도로에서 밤에 야생의 우파를 포획할 수 있다

## No.195 누오(ヌオー)

■**타입:** 물/지면 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 393 | •공격: 268 | •방어: 268 |
| •민첩: 168 | •특공: 228 | •특방: 228 |

■**사용하는 기술**

물총(처음부터), 꼬리치기(처음부터), 내던지기(L11), 깜빡 잊기(L23), 지진(L35), 기우제(L47), 하얀 안개(L59), 검은 안개(L59), 비03, 04, 05, 06

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 우파가 레벨 20에서 진화한다. 또는 시로가네 산의 제2 플로어에서 야생의 누오를 포획할 수 있다





## No.196 에피(エーフィ)

■**타입:** 에스퍼 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

• HP: 333 • 공격: 228 • 방어: 218

• 민첩: 318 • 특공: 358 • 특방: 288

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 꼬리치기(처음부터), 모래조각(L8), 염력(L16), 전광석화(L23), 스피드 스타(L30), 환각 광선(L36), 자기암시(L42), 사이코키네시스(L47), 아침햇살(L52), 비01, 05

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 이브이가 레벨이 충분하며, 친숙도가 높으면 아침, 또는 낮에 진화한다

## No.197 브라키(ブラッキー)

■**타입:** 악 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이텃**

• HP: 393 • 공격: 228 • 방어: 318

• 민첩: 228 • 특공: 218 • 특방: 358

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 꼬리 치기(처음부터), 모래 조각(L8), 전광석화(L23), 이상한 빛(L30), 검은 시선(L42), 싫은 소리(L47), 달 빛(L52), 비01, 05

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 이브이가 레벨이 충분하며, 친숙도가 높으면 밤에 진화한다

## No.198 야미카라스(ヤミカラス)

■**타입:** 악/비행 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

• HP: 323 • 공격: 268 • 방어: 182

• 민첩: 280 • 특공: 268 • 특방: 182

■**사용하는 기술**

쪼기(처음부터), 비김(L11), 검은 안개(L16), 나이트 헤드(L26), 골탕먹임(L31), 검은 시선(L41), 비02

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 7번 도로에서 밤에 야생의 야미카라스를 포획할 수 있다

## No.199 야도킹(ヤドキング)

■**타입:** 물/에스퍼 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

• HP: 393 • 공격: 248 • 방어: 258

• 민첩: 158 • 특공: 298 • 특방: 318

■**사용하는 기술**

저주(처음부터), 부딪히기(처음부터), 울먹이기(L6), 물총(L15), 염력(L20), 단단히 묶기(L29), 박치기(L34), 뽐내기(43), 사이코 키네시스(L48), 비03, 04, 05, 06

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 야돈에게 용자의 증표를 갖게 하고서 통신 교환을 한다

## No.200 무우마(ムウマ)

■**타입:** 고스트 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

• HP: 323 • 공격: 218 • 방어: 218

• 민첩: 268 • 특공: 268 • 특방: 268

■**사용하는 기술**

울먹이기(처음부터), 사이코 웨이브(처음부터), 원한(L6), 이상한 빛(L12), 검은 시선(L19), 환각 광선(L27), 무승부(L36), 멸망의 노래(L46), 비05

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 시로가네 산의 제 2플로어 등에서 밤에 출현하는 야생의 무우마를 포획할 수 있다

## No.201 안논(アンノーン)

■**타입:** 에스퍼 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

• HP: 299 • 공격: 242 • 방어: 194

• 민첩: 194 • 특공: 242 • 특방: 194

■**사용하는 기술**

각성된 파워(처음부터)

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 알프의 유적에서 야생의 안논을 포획할 수 있다

## No.202 소난스(ソーナンス)

■**타입:** 에스퍼 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

• HP: 583 • 공격: 164 • 방어: 214

• 민첩: 164 • 특공: 164 • 특방: 214

■**사용하는 기술**

카운터(처음부터), 밀러 코트(처음부터), 신비의 방어(처음부터), 동행(처음부터)

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 어둠의 동굴에 출현하는 야생의 소난스를 포획할 수 있다

## No.203 키린리키(キリンリキ)

■**타입:** 노멀/에스퍼 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

• HP: 343 • 공격: 258 • 방어: 228

• 민첩: 268 • 특공: 278 • 특방: 228

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 염력(L7), 짓밟기(L13), 고속 이동(L20), 바톤 터치(L30), 환각 광선(L41), 잘게 씹기(L54), 비04

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 43번 도로에서 출현하는 키린리키를 포획할 수 있다





## No.204 쿠누기다마(クヌギダマ)

■타입: 풀 ■진화 여부: 포레토스로 진화(L31)

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 303 | •공격: 228 | •방어: 278 |
| •민첩: 128 | •특공: 168 | •특방: 168 |

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 지키기(처음부터), 자폭(L8), 돌진(L15), 고속 스핀(L22), 인내(L29), 대폭발(L36), 휘감기(L43), 필사 태클(L50), 비04

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 우바메의 숲에 있는 나무에 박치기를 하면 야생의 쿠누기다마가 떨어지므로 그것을 포획한다



## No.205 포레토스(フォレトス)

■타입: 풀/강철 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 353 | •공격: 278 | •방어: 378 |
| •민첩: 178 | •특공: 218 | •특방: 218 |

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 지키기(처음부터), 자폭(L8), 돌진(L15), 고속 스핀(L22), 인내(L29), 대폭발(L39), 휘감기(L49), 필사 태클(L59), 비04

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 쿠누기다마가 레벨 31에서 진화한다

## No.206 노코치(ノコッチ)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 403 | •공격: 238 | •방어: 238 |
| •민첩: 188 | •특공: 228 | •특방: 228 |

■사용하는 기술

분노(처음부터), 둥글게 말기(L5), 뱀눈으로 노려보기(L13), 원한(L18), 추격(L26), 싫은 소리(L30), 돌진(L38), 비04

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 어둠의 동굴에서 밤에 야생의 노코치를 포획할 수 있다

## No.207 그로이가(グライガー)

■타입: 지면/비행 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 333 | •공격: 248 | •방어: 308 |
| •민첩: 268 | •특공: 168 | •특방: 228 |

■사용하는 기술

독침(처음부터), 모래조각(L6), 딱딱해 지기(L13), 전광석화(L20), 골탕먹임(L28), 베어 째기(L36), 싫은 소리(L44), 가위단두대(L52), 비01, 04

■야생에서의 출현: 금

■입수법: 45번 도로에서 야생의 그로이가를 포획할 수 있다

## No.208 하가넬(ハガネール)

■타입: 강철/지면 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 353 | •공격: 268 | •방어: 498 |
| •민첩: 158 | •특공: 208 | •특방: 228 |

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 싫은 소리(처음부터), 조르기(L10), 바위 떨어뜨리기(L14), 딱딱해 지기(L23), 분노(L27), 모래 태풍(L36), 내던지기(L40), 잘게 씹기(L49), 비01, 04

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 이와크에게 메탈 코트를 갖게 하고서 통신 교환을 한다. 메탈 코트(メタルコート)는 아사기에서 쿠치바로 향하는 고속선 안에서 얻을 수 있다

## No.209 블루(ブルー)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 그랑블로 진화(L23)

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 323 | •공격: 258 | •방어: 198 |
| •민첩: 158 | •특공: 178 | •특방: 178 |

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 무서운 얼굴(처음부터), 꼬리 치기(L4), 응석부리기(L8), 물기(L13), 혀로 핥기(L19), 으르렁거리기(L26), 분노(L34), 돌진(L43), 비04

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 38번 도로에서 야생의 블루를 포획할 수 있다

## No.210 그랑블(グランブル)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 383 | •공격: 338 | •방어: 248 |
| •민첩: 188 | •특공: 218 | •특방: 218 |

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 무서운 얼굴(처음부터), 꼬리치기(L4), 응석부리기(L8), 물기(L13), 혀로 핥기(L19), 으르렁거리기(L28), 분노(L38), 돌진(L51), 비04

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 블루가 레벨 23에서 진화

## No.211 하리센(ハリーセン)

■타입: 물/독 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

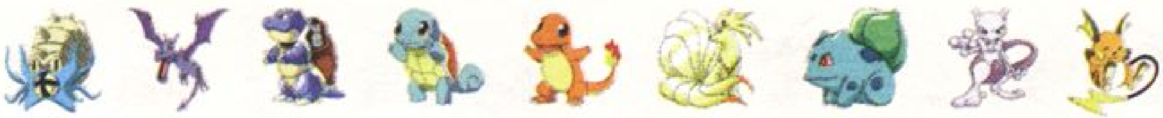
| | | |
|---|---|---|
| •HP: 333 | •공격: 288 | •방어: 248 |
| •민첩: 268 | •특공: 208 | •특방: 208 |

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 독침(처음부터), 딱딱해지기(L10), 작게 되기(L10), 물총(L19), 미사일 침(L28), 돌진(L37), 하이드로 펌프(L46), 비03, 06, 07

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 32번 도로에서 대단한 낚시대(すごいつりざお)로 낚을 수 있다





## No.212 핫삼(ハッサム)

■타입: 풀/강철 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 343 | •공격: 358 | •방어: 298 |
| •민첩: 228 | •특공: 208 | •특방: 258 |

■사용하는 기술

전광석화(처음부터), 노려보기(처음부터), 기합 모으기(L6), 추격(L12), 칼등치기(L18), 고속 이동(L24), 메탈 크로(L30), 베어 째기(L36), 검무(L42), 그림자 분신(L48), 비01, 04

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 스트라이크에게 메탈 코트를 갖게 하고서 통신 교환을 한다

## No.213 츠보츠보(ツボツボ)

■타입: 풀/바위 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 243 | •공격: 118 | •방어: 558 |
| •민첩: 108 | •특공: 118 | •특방: 558 |

■사용하는 기술

달라붙기(처음부터), 껍데기 숨기(처음부터), 휘감기(L9), 앵콜(L14), 신비한 방어(L23), 인내(L28), 잠자기(L37), 비04, 05

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 탄바시티에 살고 있는 사람에게서 받을 수 있다

## No.214 헤라클로스(ヘラクロス)

■타입: 풀/격투 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 363 | •공격: 348 | •방어: 248 |
| •민첩: 268 | •특공: 178 | •특방: 288 |

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 노려보기(처음부터), 뿔로 받기(L6), 견디기(L12), 마구 찌르기(L19), 카운터(L27), 돌진(L35), 기사 회생(L44), 메가 혼(L54), 비01, 04

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 32번 도로에 있는 나무에 박치기를 사용하면 야생의 헤라클로스를 포획할 수 있다

## No.215 뉴라(ニューラ)

■타입: 악/얼음 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 313 | •공격: 288 | •방어: 208 |
| •민첩: 328 | •특공: 168 | •특방: 248 |

■사용하는 기술

할퀴기(처음부터), 노려보기(처음부터), 전광석화(L9), 싫은 소리(L17), 골탕먹임(L25), 마구 할퀴기(L33), 고속 이동(L41), 베어 째기(L49), 뭇매질(L57), 비01, 03, 04

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 시로가네 산에 있는 도로에서 밤에 야생의 뉴라를 포획할 수 있다

## No.216 히메그마(ヒメグマ)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 링그마로 진화(L30)

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 323 | •공격: 258 | •방어: 198 |
| •민첩: 178 | •특공: 198 | •특방: 198 |

■사용하는 기술

할퀴기(처음부터), 노려보기(처음부터), 혀로 핥기(L8), 마구 할퀴기(L15), 골탕먹임(L22), 잠자기(L29), 베어 째기(L36), 코골기(L43), 난동부리기(L50), 비01, 04

■야생에서의 출현: 은

■입수법: 46번 도로에서 야생의 히메그마를 포획할 수 있다

## No.217 링그마(リングマ)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 383 | •공격: 358 | •방어: 248 |
| •민첩: 208 | •특공: 248 | •특방: 248 |

■사용하는 기술

할퀴기(처음부터), 노려보기(처음부터), 혀로 핥기(L8), 마구 할퀴기(L15), 골탕먹임(L22), 잠자기(L29), 베어 재기(L39), 코골기(L49), 난동부리기(L59), 비01, 04

■야생에서의 출현: 은

■입수법: 히메그마가 레벨 30에서 진화

## No.218 마그마그(マグマッグ)

■타입: 불꽃 ■진화 여부: 마그카르고로 진화(L38)

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 283 | •공격: 178 | •방어: 178 |
| •민첩: 138 | •특공: 238 | •특방: 178 |

■사용하는 기술

스모그(처음부터), 불똥(L8), 바위 떨어뜨리기(L15), 딱딱해지기(L22), 깜빡잊기(L29), 화염방사(L36), 바위 사태(L43), 덮치기(L50), 비 없음

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 17번 도로에서 야생의 마그마그를 포획할 수 있다

## No.219 마그카르고(マグカルゴ)

■타입: 불꽃/바위 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 303 | •공격: 198 | •방어: 338 |
| •민첩: 158 | •특공: 258 | •특방: 258 |

■사용하는 기술

스모그(처음부터), 불똥(L8), 바위 떨어뜨리기(L15), 딱딱해지기(L22), 깜빡잊기(L29), 화염방사(L36), 바위 사태(L48), 덮치기(L60), 비04

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 마그마그가 레벨 38에서 진화한다



## 우리므(ウリムー)

No.220

■타입: 얼음/ 지면 ■진화 여부: 이노므로 진화(L33)

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 303 | •공격: 198 | •방어: 178 |
| •민첩: 198 | •특공: 158 | •특방: 158 |

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 가루눈(L10), 견디기(L19), 돌진(L28), 하얀 안개(L37), 눈보라(L46), 비04

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 얼음 동굴에서 야생의 우리므를 포획할 수 있다



## 이노므(イノムー)

No.221

■타입: 얼음/지면 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 403 | •공격: 298 | •방어: 258 |
| •민첩: 198 | •특공: 218 | •특방: 218 |

■사용하는 기술

뿔로 받기(처음부터), 가루눈(L10), 견디기(L19), 돌진(L28), 마구 찌르기(L33), 하얀 안개(L42), 눈보라(L56), 비04

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 우리므가 레벨 33에서 진화한다

## 사니고(サニーゴ)

No.222

■타입: 물/바위 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 313 | •공격: 208 | •방어: 268 |
| •민첩: 168 | •특공: 228 | •특방: 268 |

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 딱딱해지기(L7), 자기 재생(L19), 버블 광선(L25), 가시 캐논(L31), 밀러 코트(L37), 원시의 힘(L43), 비03, 04, 06

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 40, 41번 수로에서 대단한 낚시대로 낚을 수 있다

## 텟포우오(テッポウオ)

No.223

■타입: 물 ■진화 여부: 오쿠탄으로 진화(L25)

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 273 | •공격: 228 | •방어: 168 |
| •민첩: 228 | •특공: 228 | •특방: 168 |

■사용하는 기술

물총(처음부터), 록 온(L11), 환각 광선(L22), 오로라 빔(L22), 버블 광선(L22), 기합 모으기(L33), 냉동 빔(L44), 파괴 광선(L55), 비03, 06

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 44번 도로에서 대단한 낚시대로 낚을 수 있다

## 오쿠탄(オクタン)

No.224

■타입: 물 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 353 | •공격: 308 | •방어: 248 |
| •민첩: 188 | •특공: 308 | •특방: 248 |

■사용하는 기술

물총(처음부터), 달라붙기(L11), 환각 광선(L22), 오로라 빔(L22), 버블 광선(L22), 옥탄봉(L25), 기합 모으기(L38), 냉동 빔(L54), 파괴광선(L70), 비03, 06

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 텟포우오가 레벨 25에서 진화

## 델리버드(デリバード)

No.225

■타입: 얼음/비행 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 293 | •공격: 208 | •방어: 188 |
| •민첩: 248 | •특공: 228 | •특방: 188 |

■사용하는 기술

선물(처음부터), 비02

■야생에서의 출현: 은

■입수법: 얼음 동굴에서 야생의 델리버드를 포획할 수 있다

## 만타인(マンタイン)

No.226

■타입: 물/비행 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 333 | •공격: 178 | •방어: 238 |
| •민첩: 238 | •특공: 258 | •특방: 378 |

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 물거품(처음부터), 초음파(L10), 버블 광선(L18), 돌진(L25), 고속 이동(L32), 날개 치기(L40), 이상한 빛(L49), 비 03, 06, 07

■야생에서의 출현: 금

■입수법: 40, 41번 수로에서 출현

## 에어무드(エアームド)

No.227

■타입: 강철/비행 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 333 | •공격: 258 | •방어: 378 |
| •민첩: 238 | •특공: 178 | •특방: 238 |

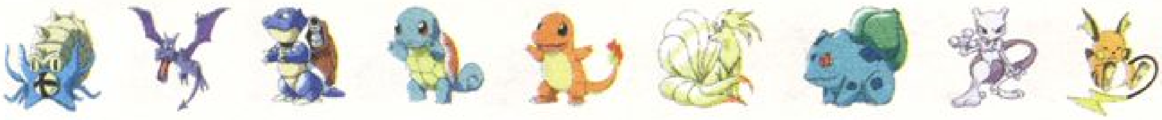
■사용하는 기술

노려보기(처음부터), 쪼기(처음부터), 모래조각(L13), 스피드 스타(L19), 고속이동(L25), 마구찌르기(L37), 강철 날개(L49), 비01, 02

■야생에서의 출현: 은

■입수법: 45번 도로에서 야생의 에어무드가 출현한다





## No.228 델빌(デルビル)

■타입: 악/불꽃 ■진화 여부: 헬가로 진화(L24)

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 293 | •공격: 218 | •방어: 158 |
| •민첩: 228 | •특공: 258 | •특방: 198 |

■사용하는 기술

노려보기(처음부터), 불똥(처음부터), 으르렁거리기(L7), 스모그(L13), 물기(L20), 골탕먹임(L27), 화염방사(L35), 잘게 씹기(L43)

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 7번 도로에서 밤에 출현하는 야생의 델빌을 포획할 수 있다

## No.229 헬가(ヘルガー)

■타입: 악/불꽃 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 353 | •공격: 278 | •방어: 198 |
| •민첩: 288 | •특공: 318 | •특방: 258 |

■사용하는 기술

노려보기(처음부터), 불똥(처음부터), 으르렁거리기(L7), 스모그(L13), 물기(L20), 골탕먹임(L30), 화염방사(L41), 잘게 씹기(L52), 비04

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 델빌이 레벨 24에서 진화한다

## No.230 킹드라(キングドラ)

■타입: 물/드래곤 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 353 | •공격: 288 | •방어: 288 |
| •민첩: 268 | •특공: 288 | •특방: 288 |

■사용하는 기술

물거품(처음부터), 연막(L8), 노려보기(L15), 물총(L22), 회오리바람(L29), 고속 이동(L40)
하이드로 펌프(L51), 비03, 06, 07

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 시드라(シードラ)에게 용의 송곳니(りゅうのウロコ)를 갖게 하고서 통신 교환을 한다

## No.231 고마조우(ゴマゾウ)

■타입: 지면 ■진화 여부: 돈팡으로 진화(L25)

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 383 | •공격: 218 | •방어: 218 |
| •민첩: 178 | •특공: 178 | •특방: 178 |

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 둥글게 말기(L9), 바둥대기(L17) 돌진(L25), 구르기(L33), 견디기(L41), 필사 태클(L49), 비04

■야생에서의 출현: 금

■입수법: 45번 도로에서 야생의 고마조우를 포획할 수 있다

## No.232 돈팡(ドンファン)

■타입: 지면 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 383 | •공격: 338 | •방어: 338 |
| •민첩: 198 | •특공: 218 | •특방: 218 |

■사용하는 기술

뿔로 받기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 둥글게 말기(L9), 바둥대기(L17), 마구 찌르기(L25), 구르기(L33), 고속 스핀(L41), 지진(L49), 비04

■야생에서의 출현: 금

■입수법: 고마조우가 레벨 25에서 진화

## No.233 폴리곤2(ポリゴン2)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 373 | •공격: 258 | •방어: 278 |
| •민첩: 218 | •특공: 308 | •특방: 288 |

■사용하는 기술

텍스쳐2(처음부터), 부딪히기(처음부터), 텍스쳐(처음부터), 고속 이동(L9), 환각 광선(L12), 자기 재생(L20), 둥글게 말기(L24), 록온(L32), 트라이 어택(L36), 전자봉(L44), 비05

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 폴리곤(ポリゴン)에게 그레이드 업(グレードアップ)를 갖게 하고서 통신 교환을 한다. 그레이드 업은 야마부키 시티의 실프 컴패니에서 얻는다



## No.234 오도시시(オドシシ)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 349 | •공격: 288 | •방어: 222 |
| •민첩: 268 | •특공: 268 | •특방: 228 |

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 노려보기(L8), 최면술(L15), 짓밟기(L23), 모래조각(L31), 돌진(L40), 이상한 빛(L49), 비05

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 36번 도로에서 야생의 오도시시를 포획한다

## No.235 도블(ドーブル)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 313 | •공격: 138 | •방어: 168 |
| •민첩: 248 | •특공: 138 | •특방: 188 |

■사용하는 기술

스케치(처음부터)

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 알프의 유적 근처에 있는 풀숲에서 야생의 도블을 포획할 수 있다



## No.236 발키(バルキー)

■**타입:** 격투

■**진화 여부:** 에비와라로 진화(L20, 방어력이 높을 때) OR 시와무라로 진화(L20, 공격력이 높을 때) OR 카포에라로 진화(L20, 능력이 평균치일 때)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 273 | •공격: 168 | •방어: 168 |
| •민첩: 168 | •특공: 168 | •특방: 168 |

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 비04

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 스리바치 산의 동굴 안쪽에 있는 공수대왕과의 승부에서 이기면 얻을 수 있다

## No.237 카포에라(カポエラー)

■**타입:** 격투 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 303 | •공격: 288 | •방어: 288 |
| •민첩: 238 | •특공: 168 | •방어: 318 |

■**사용하는 기술**

돌려차기(처음부터), 기합 모으기(L7), 추격(L13), 전광석화(L19), 고속 스핀(L25), 카운터(L31), 고속이동(L37), 단념(L43), 트리플 킥(L49), 비04

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 발키가 레벨 20이 되었을 때 공격력과 방어력 수치가 같으면 카포에라로 진화한다

## No.238 무추루(ムチュール)

■**타입:** 얼음/에스퍼 ■**진화 여부:** 루쥬라로 진화(L30)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 293 | •공격: 158 | •방어: 128 |
| •민첩: 228 | •특공: 268 | •특방: 228 |

■**사용하는 기술**

때리기(처음부터), 혀로 핥기(처음부터), 천사의 키스(L9), 가루눈(L13), 염력(L21), 노래부르기(L25), 검은 시선(L33), 사이코키네시스(L37), 멸망의 노래(L45), 눈보라(L49)

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 루쥬라의 암컷을 할머니에게, 수컷을 할아버지에게 맡기면 알이 생긴다. 이 알을 키우면 무추루가 태어난다

## No.239 엘레키드(エレキッド)

■**타입:** 전기 ■**진화 여부:** 엘레브로 진화(L30)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 293 | •공격: 224 | •방어: 172 |
| •민첩: 288 | •특공: 228 | •특방: 208 |

■**사용하는 기술**

전광석화(처음부터), 노려보기(처음부터), 벼락 펀치(L9), 빛 장벽(L17), 스피드 스타(L25), 싫은 소리(L33), 10만볼트(L41), 벼락(L49), 비05

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 엘레브의 암컷을 할머니에게, 수컷을 할아버지에게 맡기면 알이 생긴다. 이 알을 키우면 엘레키드가 태어난다

## No.240 부비(ブビィ)

■**타입:** 불꽃 ■**진화 여부:** 부바로 진화(L30)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 293 | •공격: 248 | •방어: 172 |
| •민첩: 264 | •특공: 238 | •특방: 208 |

■**사용하는 기술**

불똥(처음부터), 노려보기(L7), 스모그(L13), 불꽃 펀치(L19), 연막(L25), 쾌청한 날씨(L31), 화염방사(L37), 이상한 빛(L43), 대문자(L49)

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 부바의 암컷을 할머니에게, 수컷을 할아버지에게 맡기면 알이 생긴다. 이 알을 키우면 부비가 태어난다

## No.241 밀탱크(ミルタンク)

■**타입:** 노멀 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 393 | •공격: 258 | •방어: 308 |
| •민첩: 298 | •특공: 178 | •특방: 238 |

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 울먹이기(L4), 둥글게 말기(L8), 짓밟기(L13), 우유 마시기(L19), 인내(L26), 구르기(L34), 덮치기(L43), 치료의 물(L53), 비03, 04

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 38번 도로에 출현하는 야생의 밀탱크를 포획한다

## No.242 하피나스(ハピナス)

■**타입:** 노멀 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 713 | •공격: 118 | •방어: 118 |
| •민첩: 208 | •특공: 248 | •특방: 368 |

■**사용하는 기술**

때리기(처음부터), 울먹이기(L4), 꼬리치기(L7), 알 낳기(L10), 왕복 따귀 때리기(L13), 작게 되기(L18), 노래부르기(L23), 알 폭탄(L28), 빛 장벽(L40), 필사 태클(L47), 비04, 05

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 러키가 레벨 업을 하면서 친숙도가 높으면 진화한다

## No.243 라이코우(ライコウ)

■**타입:** 전기 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 383 | •공격: 268 | •방어: 248 |
| •민첩: 328 | •특공: 328 | •특방: 298 |

■**사용하는 기술**

쪼기(처음부터), 노려보기(처음부터), 전기 쇼크(L11), 으르렁거리기(L21), 전광석화(L31), 스파크(L41), 리플렉터(L51), 잘게 씹기(L61), 벼락(L71), 비01, 04, 05

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 포획하기 어려운 포켓몬





## No.244 엔테이(エンテイ)

■타입: 불꽃 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 433 | •공격: 328 | •방어: 268 |
| •민첩: 298 | •특공: 278 | •특방: 248 |

■사용하는 기술

물기(처음부터), 노려보기(처음부터), 불똥(L11), 으르렁거리기(L21), 소용돌이 불꽃(L31), 짓밟기(L41), 화염방사(L51), 뿜내기(L61), 대문자(L71), 비01, 04, 05

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 포획하기 어려운 포켓몬

## No.245 스이쿤(スイクン)

■타입: 물 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 403 | •공격: 248 | •방어: 328 |
| •민첩: 268 | •특공: 278 | •방어: 328 |

■사용하는 기술

물기(처음부터), 노려보기(처음부터), 물총(L11), 으르렁거리기(L21), 바람 만들기(L31), 버블 광선(L41), 검은 안개(L51), 밀러 코트(L61), 하이드로 펌프(L71), 비01, 03, 06, 07

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 포획하기 어려운 포켓몬

## No.246 요기라스(ヨーギラス)

■타입: 바위/지면 ■진화 여부: 사나기라스로 진화(L30)

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 303 | •공격: 226 | •방어: 198 |
| •민첩: 180 | •특공: 188 | •특방: 198 |

■사용하는 기술

물기(처음부터), 노려보기(처음부터), 모래 태풍(L8), 싫은 소리(L15), 바위 사태(L22), 난동부리기(L29), 무서운 얼굴(L36), 딱딱해지기(L43), 지진(L50), 파괴 광선(L57)

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 시로가네 산에 출현하는 야생의 요기라스를 포획한다



## No.247 사나기라스(サナギラス)

■타입: 바위/지면 ■진화 여부: 반기라스로 진화(L55)

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 343 | •공격: 266 | •방어: 238 |
| •민첩: 200 | •특공: 228 | •특방: 238 |

■사용하는 기술

물기(처음부터), 노려보기(처음부터), 모래 태풍(L8), 싫은 소리(L15), 바위 사태(L22), 난동부리기(L29), 무서운 얼굴(L38), 잘게 씹기(L47), 지진(L56), 파괴광선(L65)

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 요기라스가 레벨 30에서 진화

## No.248 반기라스(バンギラス)

■타입: 바위/악 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 403 | •공격: 366 | •방어: 318 |
| •민첩: 220 | •특공: 288 | •방어: 298 |

■사용하는 기술

물기(처음부터), 노려보기(처음부터), 모래 태풍(L8), 싫은 소리(L15), 바위 사태(L22), 난동부리기(L29), 무서운 얼굴(L29), 잘게 씹기(L47), 지진(L61), 파괴광선(L75), 비01, 03, 04

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 사나기라스가 레벨 55에서 진화

## No.249 루기아(ルギア)

■타입: 에스퍼/비행 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 415 | •공격: 278 | •방어: 358 |
| •민첩: 318 | •특공: 278 | •특방: 406 |

■사용하는 기술

에어로 블레스트(처음부터), 신비한 방어(L11), 바람 만들기(L22), 자기재생(L33), 하이드로 펌프(L44), 기우제(L55), 스피드 스타(L66), 날려버리기(L77), 원자의 힘(L88), 미래 예지(L99), 비02, 03, 04, 06, 07

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 은색 깃털을 갖고서 소용돌이 섬(4개의 섬이 떠있는 곳에서 오른쪽 위) 안쪽으로 들어가면 출현한다

## No.250 호우오우(ホウオウ)

■타입: 불꽃/비행 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 415 | •공격: 358 | •방어: 278 |
| •민첩: 278 | •특공: 318 | •특방: 406 |

■사용하는 기술

성스러운 불꽃(처음부터), 신비한 방어(L11), 바람 만들기(L22), 자기재생(L33), 대문자(L44), 쾌청한 날씨(L55), 스피드 스타(L66), 날려버리기(L77), 원자의 힘(L88), 미래 예지(L99), 비02, 04, 05

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 무지개색 깃털을 갖고서 엔쥬 시티의 엔쥬의 탑 최상층으로 가면 등장한다

## No.251 세레비(セレビィ)

■타입: 에스퍼/풀 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

| | | |
|---|---|---|
| •HP: 403 | •공격: 298 | •방어: 298 |
| •민첩: 298 | •특공: 298 | •특방: 298 |

■사용하는 기술

겨우살이 씨앗(처음부터), 염력(처음부터), 자기 재생(처음부터), 치료의 물(처음부터), 신비의 방어(L10), 원시의 힘(L20), 미래 예지(L30), 바톤 터치(L40), 멸망의 노래(L50), 비05

■야생에서의 출현: 불명

■입수법: 불명



# 스토리

## 1. 와카바 타운(ワカバタウン)

주인공이 있는 2층에서 내려오면 어머니에게 포켓 기어를 받는다. 그리고 주인공의 집 왼쪽에 있는 우츠기 연구소(ウツギけんきゅうじょ)로 가면 다음 중 하나의 포켓몬을 받는다. 연구소에서 나올 때 외상약(キズぐすり)를 얻는다.

① 히노아라시(ヒノアラシ): 불꽃 타입의 기술을 사용하기 때문에 많은 경험치를 몰아 주어 빨리 키우면 스토리를 보다 빨리 진행할 수 있는 포켓몬이다.

② 와니노코(ワニノコ): 물 타입의 포켓몬으로 역시 초반에 많은 도움이 되는 포켓몬이다. 참고로 초반에는 물 타입의 포켓몬을 얻기 힘들다.

③ 치코리타(チコリータ): 발파 커터 등의 강력한 기술을 익히는 포켓몬이다. 3마리 중에서 가장 빨리 진화한다.







## 2. 29번 도로(29ばんどうろ)

도로 오른쪽 위에서 외상약, 왼쪽 위에서는 나무 열매(きのみ)를 얻는다.

## 3. 요시노 시티

마을 입구에 있는 할아버지에게 마을을 안내 받고, 맵 카드(マップカード)를 받는다. 파도타기(なみのり)를 익힌 다음에는, 왼쪽 아래의 섬에 있는 사람에게서 신비의 물방울(しんぴのしずく)를 받게 된다.

## 4. 30번 도로

하단에 위치한 나무에서 나무 열매, 상단에 위치한 나무에서 해독 열매를 입수한다. 30번 도로의 입구에 있는 집에서 나무 열매를 받는다. 그리고 요시노 시티 위쪽에(오른쪽 길로 진행한다) 있는 포켓몬 할아버지의 집에서 신기한 알과 포켓몬 도감을 받는다.




## 5. 요시노 시티에서 라이벌과 배틀(우츠기 연구소로 되돌아오는 도중에 만나게 된다).

**라이벌이 사용하는 포켓몬**

| | | |
|---|---|---|
| ① | 주인공이 선택한 포켓몬이 히노아라시 | → 와니노코 L5 |
| ② | 주인공이 선택한 포켓몬이 와니노코 | → 치코리타 L5 |
| ③ | 주인공이 선택한 포켓몬이 치코리타 | → 히노아라시 L5 |







## 6. 와카바 타운

우츠키 박사의 연구소에서 라이벌의 이름을 결정한다. 연구소를 나올 때 몬스터 볼(モンスターボール)을 5개 받는다. 이제 상점에서 몬스터 볼을 구입할 수 있다.










## 7. 키쿄 시티(キキョウシティ)

포켓몬 센터의 왼쪽 하단에 위치한 집에서 마다츠보미(マダツボミ)를 이와크(イワーク)로 교환할 수 있다. 파도 타기를 입수한 다음 마다츠보미의 탑 오른쪽 연못을 건너면 신기한 엿(ふしぎなアメ), 키쿄 짐 뒤쪽의 연못을 건너면 포인트업(ポイントアップ)을 입수한다.

## 8. 마다츠보미의 탑

이곳의 트레이너는 대부분 마다츠보미를 사용하니, 처음에 히노아라시를 선택했다면 쉽게, 치코리타를 선택했다면 조금 쉽게 이길 수 있지만, 와니노코를 선택한 경우는 상성이 매우 좋지 않으므로 포포(ポッポ)를 잡아 전투에 이용하는 것이 좋다. 가장 안쪽에 있는 장로와 싸워 이기면 비전 머신05(플래시)를 받는다.








### 9. 키쿄 짐(キキョウジム)

여기의 트레이너는 모두 오니스즈메, 포포, 피젼을 사용하므로, 처음에 치코리타를 선택했을 경우 레벨을 많이 올리거나, 뒤에 나오는 연결 동굴(つながりのどうくつ)에서 이시츠부테(イシツブテ)를 잡아 온 다음 전투에 임할 것. 짐 리더인 하야토에게 이기면 윙뱃지(플래시를 사용할 수 있고, 공격력이 오른다), 기술 머신 31을 받는다.

**하야토**

- 포포 L7: 부딪히기, 모래조각
- 피젼 L9: 부딪히기, 모래조각, 바람 만들기






### 10. 짐을 나오면 우츠기 박사에게서 전화가 오며, 키쿄의 포켓몬 센터에서 알을 다시 받는다.




### 11. 알프의 유적(アルフのいせき)

퍼즐을 완성시키면 지하에서 안논(アンノーン)이 출현한다. 모두 26종류의 안논이 있지만, 성능은 모두 같다.




### 12. 32번 도로

32번 도로 시작 부분에 있는 사람에게서 기적의 씨앗(きせきのタネ)을 받는다. 여기에서 메림(メリープ)을 잡아 키우면 좋다.




### 13. 연결 통로(つながりのどうくつ)

연결 통로(つながりの洞窟)에 있는 아이템을 얻고, 33번 도로를 통해서 히와다 타운으로 향한다.

### 14. 히와다 타운(ヒワダタウン)

간테츠(ガンテツ)와 이야기를 하면, 야돈의 우물(ヤドンのいど)로 갈 수 있다.




### 15. 야돈의 우물

좋은 외상약(いいキズぐすり)를 얻을 수 있지만, 아직은 안쪽까지 진행할 수 없다. 괴력(かいりき)를 습득한 다음, 안쪽에서 왕자의 증표(おうじゃのしるし), 기술머신18을 입수하게 된다.




### 16. 히와다 짐

여기는 트레이너가 곤충 계열의 포켓몬을 사용하기 때문에, 치코리타로 이야기를 진행하는 플레이어는 포포를 이용할 것. 짐 리더인 츠쿠시(ツクシ)에게 이기면 인섹트 뱃지(레벨30까지의 포켓몬을 입수 가능, 기합 베기(いあいぎり)를 사용할 수 있게 된다), 기술 머신49를 받는다. 츠쿠시와의 전투후 우바메의 숲(ウバメの森) 쪽으로 가면, 라이벌과 전투에 들어간다.




**츠쿠시**

- 트란셀 L14: 부딪히기, 실뱉기, 딱딱해 지기
- 코쿤 L14: 독침, 실뱉기, 딱딱해 지기
- 스트라이크 L16: 전광석화, 노려보기, 연속베기




### 17. 우바메의 숲

우바메의 숲에서 새의 일종인 카모네기(カモネギ)를, 바깥으로 돌아 유도하여 제자가 있는 장소까지 몰아서 잡으면 비전 머신01인 기합 베기(いあいぎり)을 받는다. 박치기를 하고 있는 사람에게서 기술 머신02를 받는다.








### 18. 34번 도로

여기에는 포켓몬을 키워주는 부부가 있어서, 같은 종류가 아니더라도 상성이 맞는 포켓몬 두 마리를 맡기면 알이 생긴다.

### 19. 코가네시티(コガネシティ)

상점 오른쪽 하단에 위치한 집에서 자전거(じてんしゃ)를 받는다.




### 20. 코가네짐(コガネジム)

이 곳 트레이너는 노멀계통의 포켓몬을 사용한다. 짐 리더인 아카네(アカネ)를 이기면 레귤러 뱃지(괴력(かいりき)를 사용할 수 있으며, 민첩성이 오른다), 기술 머신45를 얻는다.

**아카네**

- 피피 L18: 왕복 따귀 때리기, 앵콜, 손가락 흔들기
- 밀탱크 L20: 짓밟기, 구르기, 메로메로







### 21. 코가네의 라디오탑에서 라디오 카드를 받는다. 퀴즈를 모두 맞추면 얻게 된다. 답은 ○, ○×, ○, ×. 코가네 집의 오른쪽 집에서 제니가메 물뿌리개(ゼニガメじょうろ)를 받는다.







### 22. 35번 도로

기술 머신04를 얻는다.



### 23. 자연공원(しぜんこうえん)

화, 목, 토요일에 곤충잡기 대회가 있으며 우승하면, 태양의 돌을 받는다.

### 24. 36번 도로

길을 방해하고 있는 우소키(ウソッキ)에게 제니가메 물뿌리개를 사용하면 전투에 들어간다. 우소키는 L20으로 이 포켓몬은 잡을 수 있으니 시도해 볼 것. 쓰러뜨리거나 포획했으면 오른쪽에 있는 사람에게서 기술 머신08을 받는다.




### 25. 엔쥬시티(エンジュシティ)

짐의 오른쪽에 있는 사람에게서 다우징 머신(ダウジングマシン)을 받는다. 포켓몬 센터에는 마사키가 있으며, 다음 날부터 타임 머신을 사용할 수 있다. 또 이 시점이후로 코가네 시티로 돌아가서 마사키를 만나면 L20의 이브이(イーブイ))를 받을 수 있다.







### 26. 엔쥬시티 무희장

무희 5명과 전투를 하여 모두 이긴 다음, 밑에 있는 할아버지에게 말을 걸면 비전 머신03(파도타기)을 받는다.




### 27. 엔쥬짐(エンジュジム)

이곳의 트레이너는 모두 고스, 고스트, 겐가를 사용하므로 에스퍼나 지면계열의 공격이 매우 효과적이다. 짐 리더인 마츠바(マツバ)를 이기면 팬텀 뱃지(L50까지 포켓몬, 파도타기를 사용할 수 있게 된다), 기술 머신30을 받는다.

**마츠바**

- 고스 L21: 원한, 혀로 핥기, 저주, 검은 시선
- 고스 L21: 혀로 핥기, 나이트 헤드
- 겐가 L25: 섀도우 볼, 최면술, 꿈먹기, 검은 시선
- 고스트 L23: 나이트 헤드, 검은 시선, 원한








### 28. 엔쥬시티 불탄탑(やけたとう)

들어가면 바로 라이벌과 배틀이 벌어진다. 지하 1층 안쪽으로 가면 3마리의 포켓몬이 도망치며 나중에 풀숲에서 만날 수 있지만 그 확률이 매우 낮다.



### 29. 39번도로 모모목장

밀탱크(ミルタンク)에게 나무 열매(きのみ)를 7개 주면 건강해지며, 옆 건물에서 기술 머신13을 받을 수 있다.

### 30. 아사기시티(アサギシティ)

짐 앞을 지나가면 라이벌이 나타나지만 전투는 벌어지지 않는다. 짐 밑에 위치한 집에서 좋은 낚시대(いいつりざお)를 받는다. 가장 왼쪽에 있는 집에서 비전 머신04인 괴력(かいりき)을 받을 수 있으며, 등대 왼쪽 위에 위치한 집에서는 크럽(クラブ)을 비리리다마(ビリリダマ)로 교환할 수 있다.




### 31. 아사기의 등대

3층에서 피피에이드, 5층에서 기술 머신34등을 얻을 수 있으며, 6층에는 아사기 짐의 리더인 미칸이 있다. 그녀에게서 단바 시티의 약을 가져다 달라는 부탁을 받는다.





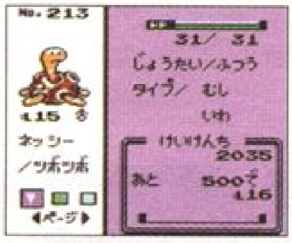


### 32. 40, 41번수로

강력한 포켓몬이 다수 등장하므로 스프레이를 사용하는 것이 좋을 것이다. 41번 수로에 있는 4개의 섬에는 아직 들어갈 수 없다.

### 33. 탄바 시티(タンバシティ)

포켓몬 센터의 왼쪽에 위치한 집에서, 포켓몬 매니아가 츠보츠보(ツボツボ)를 준다. 츠보츠보는 넷시(ネッシ)의 애칭이다. 탄바 약국에서는 비전의 약을 받는다.







### 34. 탄바 짐(タンバジム)

여기에 나오는 트레이너는 모두 격투계의 몬켓몬을 사용하므로 고스트 계열의 몬스터라면 대미지를 입지 않는다. 에스퍼 계열도 역시 유용하다. 일렬로 위치한 3개의 바위는 좌우에 위치한 바위를 위로 올리고, 중앙에 있는 바위를 왼쪽 또는 오른쪽으로 움직이면 앞으로 진행할 수 있다. 짐 리더인 시지마(シジマ)에게 이기면 쇼크 뱃지(L70까지 포켓몬, 날기(そらをとぶ)를 사용할 수 있다.)와 기술 머신01을 받는다. 시지마를 이긴 다음 짐 앞에 있는 사람에게서 비전 머신02(날기)를 받을 수 있다.

**시지마**

- 오코리잘 L27: 분노, 공수 手, 마구 할퀴기, 노려보기
- 뇨로본 L30: 마음의 눈, 폭렬 펀치, 파도타기, 최면술







### 35. 아사기 등대(アサギのとうだい)

미칸에게 비전의 약을 건네 준다.

### 36. 아사기 짐(アサギジム)

아사기 짐에는 미칸밖에 없다. 미칸은 코일 L30을 2마리, 하가네 L35를 사용한다. 하가네은 강철 속성을 지니고 있기 때문에 불꽃 타입의 공격이 매우 유효하다. 또한 바위 속성도 지니고 있으므로, 물 타입의 공격도 좋다. 코일은 지면계의 포켓몬으로 공격하자. 이기면 스틸 뱃지(방어력 상승), 기술 머신23을 받는다.

**미칸**

- 코일 L30: 10만 볼트, 전자파, 소닉 붐, 초음파
- 코일 L30: 10만 볼트, 전자파, 소닉 붐, 초음파
- 하가네 L35: 아이언 텔, 쾌청한 날씨, 싫은 소리













## 37. 42번 도로

스리바치산(スリバチやま)을 들어갈 필요는 없고 앞에 위치한 호수를 파도타기로 통과할 수도 있다.

## 38. 스리바치산

스리바치 산을 통과하기 위해서는 파도타기, 괴력, 플래시, 거슬러 오르기가 필요하다.

## 39. 쵸우지 타운(チョウジタウン)

이곳의 짐을 클리어해야 44번 도로로 갈 수 있다.

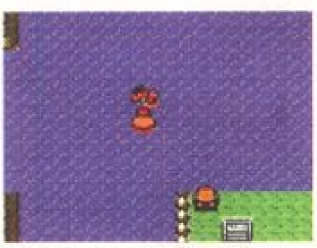
북쪽으로 간다.

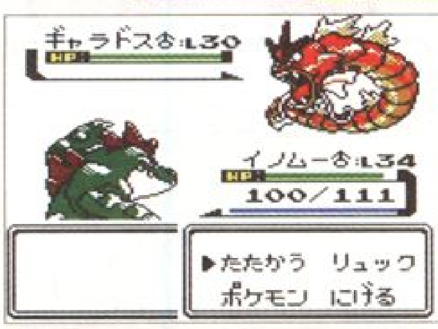
## 40. 43번 도로

도중에 있는 건물을 지나가려면 로켓단에게 1000엔을 줘야한다. 나중에 초우지타운의 아지트를 해방시킨 다음 이 건물에 들어가면 기술머신36을 받는다.

## 41. 분노의 호수(いかりの湖)

호수 중앙에 적색 갸라도스(ギャラドス)가 있다. 쓰러뜨리거나 또는 포획하면 적색 비늘(あかいウロコ)을 입수하게 되며, 이것을 가지고 30번 도로 이전에 오키드 박사가 있던 장소로 가면 학습 머신(がくしゅうマシン)을 얻는다. 적색 비늘을 입수한 다음 육지로 오르면 와타루(ワタル)가 있으며, 쵸우지 타운으로 향하게 된다.









## 42. 쵸우지 타운의 로켓단 아지트

모든 로켓단원을 물리치면 전파를 정지시키게 되며, 말마인(マルマイン)과 3번 싸워야 한다. 전파를 정지시킨 다음 와타루에게 비전머신06(소용돌이)을 받는다.



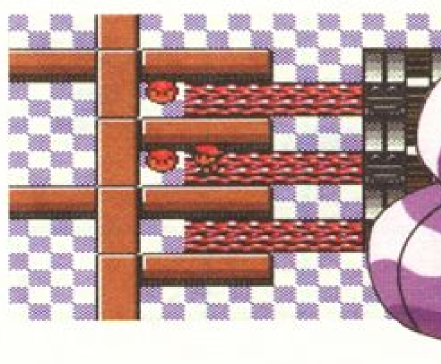












## 43. 쵸우지 짐(チョウジジム)

이곳 트레이너는 물 계열의 포켓몬을 사용하므로 전기나 불꽃 계열의 포켓몬이 효과가 높다. 짐 리더인 야나기(ヤナギ)를 이기면 아이스뱃지(소용돌이를 사용할 수 있으며 특수 능력 상승), 기술 머신16을 받는다. 짐에서 나오면 우츠기 박사에게 전화가 걸려 오며, 라디오 방송이 이상하다고 말한다.

**야나기**

- 파우와우 L27: 잠자기, 얼음 바람, 박치기, 오로라빔
- 쥬곤 L29: 잠자기, 얼음 바람, 박치기, 오로라빔
- 이놈 L31: 얼음 바람, 하얀 안개

## 44. 코가네 시티, 라디오 탑(ラジオとう)

5층에서 지하열쇠를 받는다.







## 45. 지하통로

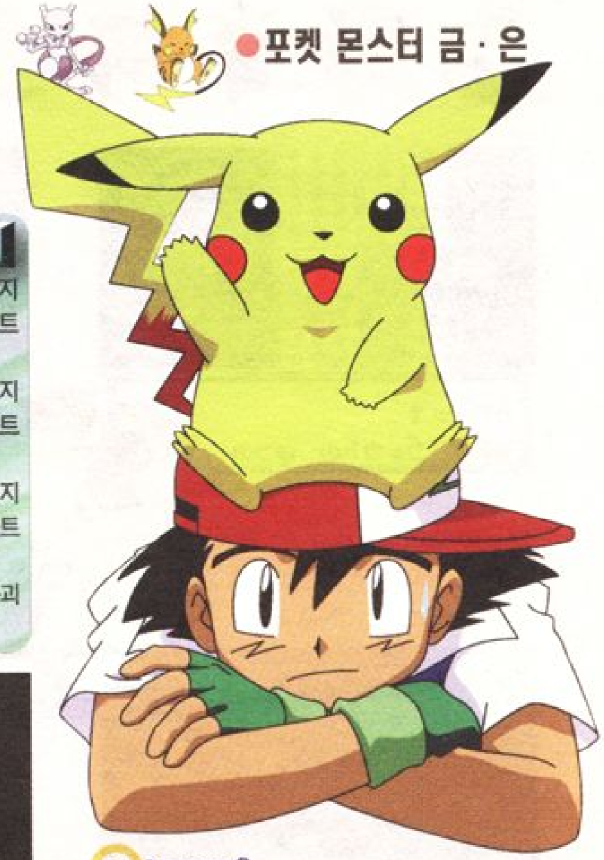
코가네 시티의 지하통로 끝에는 상점이 나오게 된다.

## 46. 지하창고

도중에 있는 버튼은 3, 2, 1의 순서로 누른다. 국장에게 카드키(カードキー)를 받는다.







### 47. 라디오 탑

코가네의 라디오 탑의 기계를 정지시킨다. 그 다음 국장에게서 은색 깃털(ぎんいろのはね-은버전) 또는 무지개색 깃털(にじいろのはね-금버전)을 받는다(이것은 포켓몬을 얻는데 필요하다. 본 공략에 있는 포켓몬 도감을 참조할 것). 4층에 있는 쿠루미에게 핑크 리본(ピンクのリボン), 3층에 있는 여성에게서 기술 머신11을 받는다.










### 48. 얼음의 뒷길(氷のぬけみち)

처음 플로어에서 비전 머신07을 얻는다. 두 번째 빙판 길은 상, 좌, 상, 우, 상, 좌, 하, 우, 하, 좌, 상, 좌, 하, 우, 하, 우, 상, 우로 통과할 수 있다. 그 다음 플로어는 4개의 바위를 4개의 구멍에 하나씩 떨어뜨려야 한다.

### 49. 후스베시티(フスベシティ)

가장 아래쪽에 위치한 집에서 기술(비전 머신의 기술도)을 없앨 수 있다. 오른쪽 위의 집에서는 하크류♀를 사이돈으로 교환해 준다.

### 50. 후스베짐(フスベジム)

이곳 트레이너는 드래곤 계열의 포켓몬을 사용하므로 얼음 계열의 포켓몬을 사용하면 효과적이다. 이곳에서도 2층에서 1층으로 바위를 떨어뜨려야 한다. 짐 리더인 이부키(イブキ)에게 이기면 용의 동굴로 가서 용의 송곳니를 얻어 달라고 부탁한다.

**이부키**

- 하크류 L37: 전자파, 용의 입김, 내던지기, 그리고 파도타기, 냉동빔, 10만 볼트 중의 하나
- 하크류 L37: 전자파, 용의 입김, 내던지기, 그리고 파도타기, 냉동빔, 10만 볼트 중의 하나
- 하크류 L37: 전자파, 용의 입김, 내던지기, 그리고 파도타기, 냉동빔, 10만 볼트 중의 하나
- 킹드라 L40: 파도 타기, 용의 입김, 파괴광선, 연막

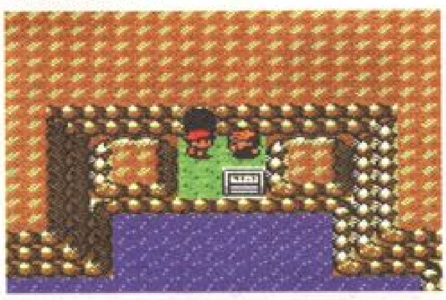






### 51. 용의 동굴(りゅうのあな)

파도타기와 소용돌이 기술이 반드시 필요하다. 소용돌이는 화면에 보이는 소용돌이 앞에서 A버튼을 누르면 된다. 용의 송곳니를 얻으면 이부키가 나타나서 라이징 뱃지(모든 레벨의 포켓몬과 거슬러 오르기를 사용할 수 있음), 기술 머신 24를 받는다.






### 52. 와카바타 운

우츠기박사에게서 전화가 걸려오며, 그에게 가면 마스터 볼을 받는다.







### 53. 토죠 폭포(トージョウ)

파도 타기와 거슬러 오르기를 이용하여 세키에이 고원으로 향한다.

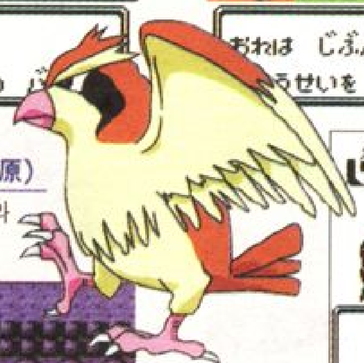



### 53. 챔피온 로드

3층에 위치한 북쪽 출구로 나가면 라이벌이 나타나며 전투가 벌어진다.





## 54. 세키에이 고원(セキエイ高原)

포켓몬 리그에서 사천왕과 와타루를 쓰러뜨린다. (전편 끝)







사천왕(포켓몬 리그)

| 이츠키 |
|---|
| 네이티오 L40 |
| 루쥬라 L41 |
| 낫시 L41 |
| 야도란 L41 |
| 네이티오 L42 |

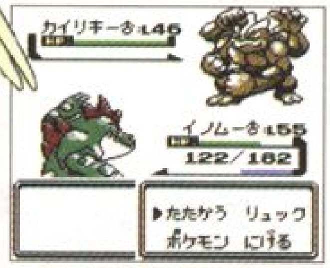
| 코 |
|---|
| 아리아도스 L40 |
| 몰폰 L41 |
| 포트레스 L43 |
| 베토베톤 L42 |
| 크로뱃트 L44 |






| 시바 |
|---|
| 카포에라 L42 |
| 사와무라 L42 |
| 에비와라 L42 |
| 이와크 L43 |
| 카이리키 L46 |




| 카린 | |
|---|---|
| 브라키 L42 | 야미카라스 L44 |
| 라프레시아 L42 | 헬가 L46 |
| 겐가 L45 | |




| 와타루 |
|---|
| 갸라도스 L44 |
| 카이류 L47 |
| 카이류 L47 |
| 프테라 L46 |
| 리자돈 L46 |
| 카이류 L50 |










## 55. 와카바 타운(이후 후편 진행)

우츠기 박사에게서 배의 티켓을 받는다.




## 56. 아사기 시티

항에 정박하고 있는 아쿠아 호에 승선한다.






## 57. 아쿠아 호

아쿠아 호에 들어오면 손녀를 잃어버린 할아버지가 나타난다. 중간에 길을 막고 있는 선원은, 그 선원과 대화 후 주인공 방(선원이 서 있는)의 옆방으로 들어가 거기 있는 선원과 전투를 한 다음 다시 가면 된다. 손녀를 찾아주면 목적지에 도착하게 된다. 목적지는 바로 포켓몬 녹, 청, 적, 피카츄 버전의 무대가 된 대륙이다.

## 58. 쿠치바 시티(クチバシティ)

집의 위에 위치한 집에 있는 포켓몬 클럽(ポケモンだいすきクラブ)에서 신기한 엿을 받을 수 있다.

## 59. 쿠치바 짐(クチバジム)

이곳 트레이너는 전기계열의 포켓몬을 사용하므로 지면이나 바위 계열의 포켓몬을 사용하자. 전작에 있던 트랩은 고장나 있어서 작동하지 않는다. 짐 리더인 마티스(マチス)를 이기면 오렌지 뱃지(스피드 상승)를 받는다.





| 마티스 |
|---|
| 라이츄 L44 |
| 말마인 L40 |
| 엘레브 L46 |
| 레어 코일 L40 |
| 말마인 L40 |







### 60. 야마부키 시티(ヤマブキシティ)

이 곳 트레이너는 에스퍼 계열의 포켓몬을 사용하므로 악계열의 포켓몬을 사용하면 효과적이다. 짐 리더인 나츠메를 이기면 골드 뱃지를 받는다.

| 나츠메 | |
|---|---|
| 에피 L46 | 후딩 L48 |
| 바리아드 L46 | |




### 61. 타마무시 시티(タマムシジム)

이곳 트레이너는 풀계열의 포켓몬을 사용하




므로 불꽃이나 얼음 계열의 포켓몬이 효과적이다. 짐 리더인 에리카를 이기면 레인보우 뱃지, 기술 머신19를 받는다.

| 에리카 | |
|---|---|
| 몬자라 L42 | 와타코 L41 |
| 키레이하나 L46 | 우츠보트 L46 |

### 62. 세키치쿠 시티(セキチクジム)

이 곳 트레이너는 독계열의 포켓몬을 사용하므로 에스퍼와 지면 계열의 포켓몬이 효과적이다. 짐 리더인 안즈를 이기면 핑크 뱃지, 기술 머신06을 받는다.

| 안즈 | |
|---|---|
| 크로배트 L36 | 마타도가스 L36 |
| 마타도가스 L36 | 아리아도스 L33 |
| 몰폰 L39 | |




### 63. 발전소

10번 도로쪽으로 가면 발전소가 나온다. 발전소에 있는 사람 모두에게 말을 걸면 하나다 시티에 이상한 사람이 나타났다는 전화가 걸려 온다.







### 64. 하나다짐(ハナダジム)

이상한 사람을 발견하지만 곧 도망간다.




### 65. 24번 도로

하나다 시티 북쪽에 있는 24번 도로에서 로켓단원을 쓰러뜨린다.




### 66. 하나다 집

하나다 집의 물 속에 있는 기계 부품을 얻는다. (길로 둘러 쌓인 곳에서 A버튼을 누르면 얻어진다.)




### 67. 발전소

기계 부품을 소장에게 넘기면 발전소가 작동하며, 소장은 답례로 기술 머신07을 준다.




### 68. 24, 25번 도로

24번 도로 끝에(하나다 곳)서 데이트를 하고 있는 카스미(カスミ)를 발견한다.






### 69. 하나다 짐(ハナダジム)

이 곳 트레이너는 물계열의 포켓몬을 사용하므로 전기와 풀 계열의 포켓몬이 효과적이다. 하지만 누오에게는 전기 기술이 통하지 않으며, 라프라스에게는 풀계열은 불리하므로 주의할 것. 짐 리더인 카스미를 이기면 블루 뱃지를 받는다.

**카스미**

| | |
|---|---|
| 골닥 L42 | 라프라스 L44 |
| 누오 L42 | 스타미 L47 |

### 70. 시온타운(シオンタウン)

라디오 탑 1층에서 확장 카드(かくちょカード)를 받는다.




### 71. 쿠치바시티(クチバシティ)

11번 도로쪽으로 나가면 카비곤이 방해하고 있다. 디그더의 구멍 앞에서 잠자고 있는 카비곤(カビゴン)을 깨운다. 라디오의 포켓몬의 피리(ポケッモンのふえ) 채널을 이용하면 카비곤이 일어나면서 배틀이 벌어진다. 포획도 가능하다.



### 72. 디그더의 동굴

이 동굴을 통해서 니비 시티로 향하자.

### 73. 니비시티(ニビシティ)

이 곳 트레이너는 바위와 지면 계열의 포켓몬을 사용하므로 풀계열의 포켓몬이 효과적이다. 짐 리더인 타케시를 이기면 그레이 뱃지를 받는다. 타케시를 이긴 다음 니비 시티의 상점 오른쪽에 있는 아저씨에게 은색 깃털 또는 무지개색 깃털을 받는다.




**타케시**

| | |
|---|---|
| 고론 L41 | 이와크 L44 |
| 사이혼 L41 | 카부톱스 L42 |
| 옴스타 L42 | |

### 74. 토키와시티(トキワシティ)

왼쪽 하단에서 잠자고 있는 사람에게 기술머신42를 받는다. 트레이너 하우스(トレーナーズハウス)의 지하 1층에서 매일 1회 포켓몬 배틀이 벌어진다.

### 75. 그렌 섬

마사라 타운을 거쳐 그렌 섬으로 간다. 토키와 짐의 리더인 그린이 있으며, 그와 이야기를 하면 그린은 짐으로 돌아간다.




### 76. 쌍둥이 섬

짐 리더인 카츠라밖에 없다. 이기면 크림 뱃지를 받는다.

**카츠라**

| | |
|---|---|
| 마그카르고 L45 | 가롭 L50 |
| 부바 L45 | |




### 77. 토키와 짐(トキワジム)

짐 리더인 그린밖에 없다. 이기면 그린 뱃지를 받는다.

**그린**

| | |
|---|---|
| 피죤트 L51 | 갸라도스 L58 |
| 사이돈 L56 | 윈디 L58 |
| 후ELD L54 | 낫시 L58 |



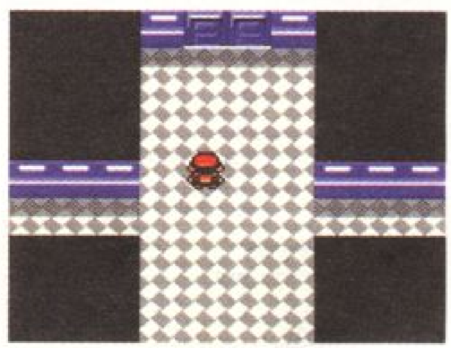

### 78. 마사라 타운

뱃지를 16개 모은 후 오키드 박사와 만나면, 시로가네(シロガネ)산으로 갈 수 있다.




### 79. 시로가네 산(シロガネやま)

시로가네 산 안쪽에 있는 레드를 쓰러뜨린다. 시로가네로 가는 길은 토키와, 포켓몬 리그 사이에 있는 접수 게이트(처음에 여길 지나갈 때 길 양쪽에 사람이 막고 있었으나 지금은 없다. 오른쪽입구로 들어 와 왼쪽 출구로 가면 시로가네 산이다)를 통해 가면 된다. 레드는 최강의 포켓몬을 구비하고 있으므로 충분히 수련한 뒤에 도전할 것.



**레드**

| | |
|---|---|
| 피카츄 L81 | 카비곤 L75 |
| 에피 L73 | 리자몽 L77 |
| 카멕스 L77 | 후시기바나 L77 |

●장르:대전 액션 ●제작사:테크모 ●발매일:발매중

ARCADE

더이상 성의 상품화로 승부하지 않습니다

# 데드 오어 얼라이브 2



| | |
|---|---|
| 그래픽 | ★★★★★★ |
| 조작감 | ★★★★★ |
| 스토리 | ★★★★ |
| 사운드 | ★★★★ |
| 연출 | ★★★★★★ |

공략 ···› 神拳JEFFRY, 코스Guy, 소외온깐, 윈고미스터K

나오미 기판의 성능을 최대한 살린 미려한 그래픽으로 발매 전부터 게이머들의 기대를 한 몸에 모았던 Dead or Alive 2(이하 DOA2)가 드디어 국내에도 발매되었다. 동영상으로 접하던 것보다 훨씬 뛰어난 퀄리티의 그래픽은 보기만 해도 즐겁고, 전작과 비교도 안될 정도로 다양해진 대전 방식과 게임성이 한동안 격투 게임을 즐기는 게이머들을 사로잡을 것으로 보인다. 전작과 마찬가지로 시기를 잘못 타고났다는 점이 아쉽기는 하지만, 이 정도의 게임도 리듬 액션에 밀린다면 더 이상 오락실은 없다고 해도 과언이 아니다. 단지 댄스방일 뿐.

이 책이 나올 즈음에는 상당히 많은 수의 DOA2가 시중에 풀릴 것이다. 그 동안 국내에 있던 인컴 버전과 달리 이번에 입수해서 공략하는 기판은 바로 DOA2 Millennium. 국내에 곧 퍼질 기판은 모두 이 공략에서 사용한 Millennium 버전임을 명심하자. 이번 공략에서 주로 다루는 것은 앞으로 DOA2를 플레이하는데 기초가 될 완전 기술집과 시스템 공략 그리고 간략한 기술 설명이다. 깊이 있는 게임을 함부로 공략하는 것은 어불성설. 한달 후 추가 공략에서 여러분을 더욱 강하게 만들어주겠다. 기초를 튼튼히.

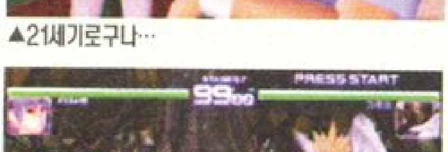
## 밀레니엄(Millennium) 버전이란?

최근 출시된 신 버전으로 국내에 인컴으로 들어왔던 초기 버전의 DOA2와는 다소 차이가 있다. 새로 생긴 모드로 서바이벌 모드가 있고 또 초기 버전에선 기판 설정에서 PASS WORD를 넣거나 타임 어택에서 10위안에 든 후 LOVE? 라는 글을 새겨야 가능했던 태그배틀이 기본 설정에서 등장한다. 또 그 외 텔레토비 버전의 책과 같은 숨겨진 요소들도 다수 존재.

## 게임 모드(GAME MODE)

### ■스토리 모드(STORY MODE)

1인 플레이에서 즐길 수 있는 모드로 한 캐릭터를 선택한 후 스토리 라인에 따른 대전을 할 수 있다. 중간 중간 나오는 놀랄만한 퀄리티의 동영상이 더더욱 재미를 더한다.



▲21세기로구나…



▲라스트 보스 미스터 가라데(?)

### ■타임 어택 모드(TIME ATTACK MODE)

한 캐릭터를 선택 후 최단 시간 내에 라스트 보스까지 클리어 해야 하는 모드로 상위 10인가지 이름을 새길 수 있다.

### ■서바이벌 모드(SUVIVAL MODE)

밀레니엄 버전에서 추가된 모드로 계속 등장하는 적 캐릭터와 대전을 해서 최대한 많은 캐릭터를 이기는 것이 목적. 다운 공격이나 벽 공격 등을 성공하면 에너지를 회



▲이것이 회복 아이템



▲이건 점수다

복하거나 보너스 점수를 얻을 수 있는 아이템이 등장한다. 한 캐릭터를 이길 때마다 약간씩 에너지가 회복된다.

■ 태그 배틀(TAG BATTLE)

DOA2의 가장 재미있는 대전 모드로 2명의 캐릭터를 선택 후 캐릭터를 바꿔가며 즐길 수 있는 모드. 투 플라톤 어택, 태그 콤보 등 다양한 즐길 것들이 산재해 있다.

그러나 스테이지 셀렉트가 불가능하다는 것이 단점.

**대전 방식의 선택은?**

**태그 배틀과 싱글 배틀의 두 가지 중 선택은 승자 우선의 법칙이 기본. 상대가 난입 하면서 태그 배틀을 골라도 연승중인 플레이어가 싱글 배틀을 선택하면 싱글로 골라진다. 어찌 보면 당연한 인생의 진리일지도 모른다.**

# 시스템 설명

DOA2는 기본적으로 8 방향 레버와 3 개의 버튼을 사용한다. 버튼은 F(Free), P(Punch), K(Kick)로 이루어져 있다. 공식 배열은 F, P, K의 순서. 혹시 자신이 다니는 게임센터의 버튼 배열이 공식 배열이 아니라면 주인에게 공식 배열로 바꿔줄 것을 요구하자. 플레이어에겐 자신에게 맞는 환경에서 즐길 권리가 있다.




## 기본 조작표

케릭터가 왼쪽에 있을 때를 기준으로 → 짧게 입력, ➡ 길게 입력, A+B A, B 동시 입력.

| 이름 | 커맨드 |
|---|---|
| 상, 중단 가드 | F or ← |
| 하단 가드 | (앉은 상태에서)F or ↙ |
| 앞 걷기 | ➡ |
| 뒤 걷기 | ⬅ |
| 앞 대시 | →→ |
| 뒤 대시 | ←← |
| 러시 | →➡ |
| 앉아 앞 걷기 | ↘ |
| 앉아 대시 | ↘↘ |
| 점프 | ↖or↑or↗ |
| FREE STEP(안쪽) | ↖ or ↑ or ↗ F(누르고 있는다) |
| FREE STEP(바깥쪽) | ↙↙ or ↓↓or ↘↘F(누르고 있는다) |
| 상단 기본 잡기 | F+P |
| 하단 기본 잡기 | ↓F+P |
| 기본 잡기 회피 | (적 잡기 공격시)F+P |
| 연속잡기 회피 | (적 연속잡기 공격 중)F+P+K |
| 상단 HOLD | (적 상단 공격시)→↖F |
| 중단P HOLD | (적 중단 펀치 공격시)→×←F |
| 중단K HOLD | (적 중단 킥 공격시)←→F |
| 하단 HOLD | (적 하단 공격시)→↙F |
| 다운공격 | ↑F+P |
| 도발 | ←×→F+P+K |
| 태그 | F+P+K (태그매치 때만 가능) |
| 투플라톤 어택 | (근접시)→→F+P+K (태그매치 때만 가능) |

### 프리(Free) 버튼의 활용

전작에서 가드(Guard) 버튼이 진화한 것이 바로 프리 버튼. 이 버튼을 사용해서 가드와 이동, 홀드를 사용할 수 있다.

■ 가드(Guard)

DOA2에서 가드는 버파와 철권의 장점을 모아놓았다고 할 있다. 즉 두 게임의 유저를 모두 끌어 모으려는 테크모의 의도가 엿보이는 곳이라고 할 수 있는 것. 기본적으로 F를 누르고 있으면 상, 중단 가드, 앉은 상태에서 F를 누르고 있으면 하단 가드를 하게 된다. 여기까지는 바로 버추어 파이터의 시스템에 익숙한 사람들을 위한 것이고, 철권 유저를 위한 사용법으로 상, 중단 가드를 ←, 하단 가드를 ↙로도 할 수 있도록 배려해 놓았다. 그러나 여기서 간과할 수 없는 차이점은 바로 가드 중의 이동. 레버를 사용한 가드의 경우는 각 방향으로 입력하고 있으면 천천히 그 방향으로 이동한다. 즉 상, 중단 가드를 ⬅로 하고 있으면 뒤로 슬금슬금 가는 것이고, 하단 가드를 ↙로 하고 있으면 앉은 상태에서 뒤로 조금씩 이동한다. 두 가지 가드 방식은 각각 장단점이 있지만, 대략적으로 설명하자면 버파식 가드는 3D 격투 게임에 더 적합하고, 프리 스텝의 활용에 좀더 적극적일 수 있지만, 가드 중 이동이 되지 않는다는 단점이 있다. 철권식 가드는 물론 가드 중 이동이라는 장점이 있지만, 가드에서 커맨드 기술로의 전환과, 홀드로의 전환에서 다소 쓸데없는 움직임을 보일 수 있기 때문에 촌각을 다투는 대전에서 곤란함을 겪을 수 있다. 결국 두 가지 방식의 절충점을 찾아서 둘 다 활용하는 것이 좀더 강해지는 지름길. 그러나 만만치 않다.

■ 대시(Dash)

가장 기본적인 움직임인 대시의 경우 전작과 그다지 큰 차이점이 없다. 앞 대시는 →→, 앉아 대시는 ↘↘, 백 대시는 ←←이고 →➡를 입력하는 것으로 러시가 가능하다. 백 대시의 경우 딜레이 없이 연속으로 입력이 불가능하고 앞 대시는 간단히 러시로 전환할 수 있기 때문에 상대와의 원거리 대전을 펼치기는 상당히 힘들다. 또한 앉아 있다가 나가는 기술이 상당히 많으므로 앉아 대시를 간과하면 안 된다. 상대의 상단 공격을 흘리는 목적 외에 짧은 시간 안에 앉은 상태로 변환하는 것이 앉아 대시의 가장 중요한 용도 중 하나임을 명심하자. 근거리 대전과 홀드를 사용한 쉴틈 없는 심리전을 유도하려는 제작자의 의도가 보이는 대목.

*대시의 응용*

백대시의 경우 그 이동 거리도 짧고, 이동 후의 딜레이도 만만치 않다. 여기서 이동 거리를 약간 늘리는 방법이 있으니 참조하자(약간이지만 일 촌의 거리가 승부를 좌우하는 경우도 많다는 것을 명심하자).

방법은 백 대시 후 F 버튼 프레스를 하는 것이다. F 버튼을 누르고 있는 시간을 조절하는 것으로 연속 입력도 가능하다. 성공하면 보통 백 대시보다 1.5배정도 더 뒤로 이동할 수 있다.


▲이 위치에서


▲일반 백 대시는 이정도지만


▲응용 대시는 이정도 멀어질 수 있다

## ■ 프리스텝(Free step)

역시 DOA2에서 추가된 시스템의 하나로, 철권의 횡신과 소울 칼리버의 8WAY-RUN의 장점을 합치려고 노력한 것이라고 할 수 있다. 그러나 버파의 회피나 철권의 횡신과는 달리 상대의 공격을 회피하는 목적으로 만들어진 것이 아닌, 상대를 위험 지역으로 몰아서 지형적 우위를 점하기 위한 용도로 쓰는 것이 제작자의 의도이다. 테크모에서 제공하는 기본 설정집에는 안쪽 이동이 ↑F, 바깥쪽 이동이 ↓↓F로 나와있으나 실제로는 ↖ or↑or↗F, ↙↙or↓↓or↘↘F 로 사용할 수 있다. 프리스텝의 발동 후 F버튼을 누르고 있는 중에는 8방향으로 이동할 수 있다.

### *프리스텝의 응용*

프리스텝을 이동 중 사용하는 것은 익숙해지기 전엔 상당히 힘들고, 또 회피 성능도 그다지 좋지 않아서 함부로 사용하다간 상대의 공격에 무방비로 노출되기 쉽다. 그렇다고 프리스텝을 사용하지 않고 자포자기하는 사람은 동네 아저씨와 혈전을 벌이는 양민에서 더 이상 발전하기 힘들다. 일단 가장 실전적인 사용은 바로 앉아 대시 후의 사용이다. 즉 앉아 대시 후 F 버튼을 누르는 것으로 커맨드 입력 후 상당한 시간의 딜레이 후에도 F 버튼의 입력이 가능하기 때문에 앉아 대시로 충분히 상대의 품속으로 파고든 후에 측면으로 이동이 가능하다. 또한 연속적으로 사용(EX. ↘↘F ↘↘F ↘↘F…)하는 것으로 의외의 회피 성능을 볼 수 있다. 그리고 프리스텝은 특성이 있는 방향이 있다. 아래 표 참조.

| 이동 방향 | 특성 |
|---|---|
| ↖, ← | 이동 중 상, 중단 가드 가능 |
| ↙, ↓ | 이동 중 하단 가드 가능 |



▲↙, ↓이동 중



▲하단 가드가 가능하다

## ■ 홀드(HOLD)

전작에서부터 DOA만의 독특한 시스템이던 홀드의 경우 DOA++에 비해 종류가 줄어들었다. DOA++에서는 오펜시브, 디펜시브 홀드로 종료가 나뉘어 있었고 커맨드도 단순했던 것에 비해, 두 개의 홀드가 하나로 통합되고 커맨드가 어려워졌다. 그러나 발동 후 상대의 공격을 기다리는 시간이 대폭 늘었고, 홀드 자체의 데미지가 상당히 증가해서 웬만한 연속기를 성공하는 것보다 한번의 홀드가 더 큰 데미지를 준다. 즉 홀드를 쓰지 않으면 이길 수 없도록 만드려는 것이 제작자의 의도. 홀드의 종류에 따른 특성은 다음과 같다.

### *상단 홀드(→↖F)*

상대의 상단 판정의 펀치와 킥을 모두 반격할 수 있다. 커맨드가 다소 어려워서 실수하면 점프가 나가는 경우가 종종 있다. 가드가 불가능한 강 상단 판정의 공격은 반격형 홀드가 아닌 흘리기 형태로 상대의 공격에 맞서게 된다.

### *중단 펀치 홀드*

상대의 중단 판정의 펀치를 반격할 수 있다. 실전에서 가장 높은 빈도로 쓰이는 홀드로 상, 상, 중의 형태로 이어지는 펀치 연계기의 경우 상, 상에서 끊기지는 않지만 중단으로 이어질 때는 홀드로 끊을 수 있다. 경직을 풀 때 우선적으로 사용해야 할 홀드.

### *중단 킥 홀드*

상대의 중단 판정의 킥을 반격할 수 있다. 상대와 어느정도 거리가 있어서 상대의 킥 공격이 예상될 때 또, 상대의 연계 공격의 마무리가 중단 킥이라는 것을 알고 있을 때 반드시 사용해주자.

### *하단 홀드*

상대의 하단 판정의 공격을 반격할 수 있다. 하단 판정의 펀치와 킥을 둘 다 반격할 수 있으므로 하단 공격이 예상될 때 적극적으로 사용해야한다.

## 잡기의 사용과 대처

DOA2에서 잡기 공격의 가장 큰 변화점은 바로 전 캐릭터에게 하단 잡기가 생겼다는 것. 보통 중량급 캐릭터나 잡기 위주의 공격을 펼치는 캐릭터에게만 국한되는 것이 관례처럼 지켜지던 고정 관념을 타파했다는 점에서 칭찬할만한 변화라고 할 수 있다. 그러나 아쉬운 점은 연속 잡기의 회피가 지나치게 쉽다는 것과 커맨드 잡기의 회피가 불가능하다는 것은 그야말로 치명적인 결점이다. 특히 연속 잡기가 주 기술인 중량급 캐릭터의 경우 잡기 공격의 다양성 자체가 극히 제한되었다. 또한 커맨드 잡기의 회피가 불가능하다는 것에서 데미지가 작은 커맨드 잡기의 경우 사용 빈도가 극히 적어질 것이 확실시된다.

## ■ 하단 잡기의 사용

하단 잡기의 주 사용처는 일단 상대의 하단 기상 공격을 근거리에서 가드한 후이다. 이 때는 무조건 하단 잡기가 들어가고 또, 상대는 회피가 불가능하다. 그 외에 상대의 딜레이가 큰 하단 공격을 가드한 후, 또는 하단 공격을 예상한 상대를 잡는 것으로 활용 빈도가 넓어진다.



▲좀 묘하지만 하단 잡기임에는 틀림 없다

## ■ 잡기 회피

잡기 회피의 경우 앞에서도 언급한 것과 같이 기본 잡기(F+P)만이 회피가 가능하다. 회피 방법은 상대의 기본 잡기 입력에 맞춰서 F+P를 입력하는 것. VF3나 철권에 비해 회피 가능 시간이 길기 때문에 상대적으로 회피가 쉽다.

## ■ 연속 잡기의 회피

연속 잡기의 회피 방법은 상대의 연속 잡기가 이루어지는 타이밍에 맞추어서 F+P+K를 누르면 된다. 상대가 딜레이를 주건, 다른 연속 잡기를 하건 대충 타이밍 맞춰서 F+P+K만을 누르면 되기 때문에 조금만 익숙해지면 연속 잡기를 당하는 사람이 바보가 될 정도. 도대체 제작자의 의도를 알 수 없는 대 실수.

### *잡기 회피의 응용*

보통 잡기를 자주 사용하는 타이밍은 바로 상대가 이쪽의 홀드를 예상하고 잡는 경우. 이 때 기본 잡기의 경우는 중복 입력을 통해 회피가 가능하다. 즉 홀드 커맨드를 입력하자마자 잡기 회피 커맨드인 F+P를 입력하는 것으로 기본 잡기를 회피할 수 있다.

가드▶
당한 후






▲홀드나



▲잡기 회피나

## 다운 공격

다운 공격은 전 캐릭터가 2가지 이상 가지고 있다. 그 중 공통적인 커맨드를 가진 강 다운 공격은 상대 다운시 ↑P+K. 그러나 다운 공격 자체의 데미지도 그다지 높지 않고, 상대 캐릭터가 히트 후 완전히 다운이 되기 전에는 다운 공격 자체가 발동되지 않고, 벽에 부딪힌 후 다운이 되어도 다운 공격이 불가능하다. 그러나 약 다운 공격(보통 ↘P나 ↘K)의 경우는 상당히 높은 빈도로 사용되므로 잊지 말도록 하자.




▲이것도 다운 공격

## 도발

의외로 상당히 강조된 것이 바로 이 도발. 전 캐릭터가 한 가지 이상의 도발을 가지고 있고, 타격 판정을 지닌 도발부터 각종 특수 효과를 가진 도발까지 종류도 매우 다양하다. 너무 자주 사용하면 유혈 사태의 피해자가 될 수 있으니 주의하자.



▲의문의 세배 닌자

## 경직 풀기

경직은 특정 기술의 카운터 히트 또는 크리티컬 히트시에 자신의 캐릭터가 스턴(STUN: 비틀거리는 상태) 상태가 되는 것으로 재빨리 회복하지 않으면 이어지는 상대의 공격에 무방비로 노출되게 된다. 버추어 파이터에서 경직 풀기가 레버 회전과 버튼 연타였다면 DOA2에서는 오직 한가지. 바로 홀드의 입력이다. 즉 스턴 상태가 되면 재빨리 4가지 홀드 중 예상되는 상대의 공격에 맞추어서 홀드를 입력하는 것이 유일한 방법.

## 스테이지 셀렉트

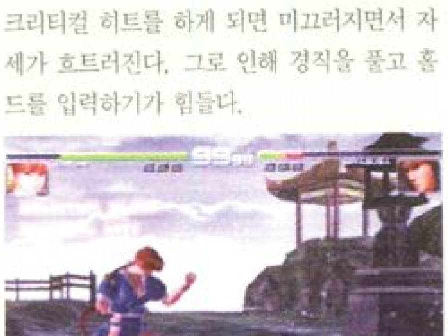
기판 설정에서 스테이지 셀렉트 여부를 결정할 수 있다. 태그 배틀에서는 스테이지 셀렉트가 불가능하고, 1대 1 대전에서만 가능하다는 것을 염두에 두자. 총 10개의 스테이지가 등장하고 타임 릴리스를 통해 몇 개의 스테이지가 추가될지도 모른다. 각 스테이지마다 여러 가지 특성이 있으므로 자신의 캐릭터가 우위를 차지할 수 있는 스테이지를 찾아서 익숙해지도록 하자.




▲10개의 스테이지

## 미끄러짐(SLIP)

스테이지의 지형적 특성의 하나로, 얼음이나, 물 또는 눈 위에서 대전 중 카운터나 크리티컬 히트를 하게 되면 미끄러지면서 자세가 흐트러진다. 그로 인해 경직을 풀고 홀드를 입력하기가 힘들다.




▲자세가 흐트러진다

## 지형지물의 사용

DOA1의 데인저 존(DANGER ZONE)이 DOA2에서는 벽(壁)으로 등장한다. 각 벽의 특성에 따라 벽 파괴, 폭파 등에 의해 추가 데미지를 준다. 벽의 종류는 다음과 같다.

### ■ 파괴되는 벽

주로 난간, 유리창 등이 이에 속한다. 특정 공격을 이 벽 근처에서 당하면 벽이 파괴되면서 아래층의 스테이지로 떨어지게 되고 그 캐릭터는 추가 데미지를 입게된다.




◀떨어지고 있다




▲바닥에 떨어진 후의 추가 데미지가 보이는가!?

### ■ 폭파되는 벽

특정 기술을 이 벽 근처에서 당하면 아래 사진과 같은 모습으로 폭파된 후 추가 데미지를 입게된다.




▲대 폭파

### ■ 보통의 벽

대부분의 벽이 이에 속한다. 벽에 부딪힌 후 추가 데미지를 입지 않지만 벽 잡기와 같은 특수 기술은 발동한다.




▲이런 상태에선 후속타가 들어가지 않는다

**■ 그 외의 것들**

석조물과 같은 것도 물론 엄폐물로 사용할 수 있고, 그것을 사용해서 지형적 우위를 점하거나 상대의 공격을 회피할 수 있다.


▲맴도는 긴장감

## 태그 배틀

태그 배틀은 DOA2의 가장 큰 변화점 겸 발전점이라고 할 수 있다. 2인의 캐릭터를 선택 후 태그 콤보와 플라톤 어택을 사용할 수 있고, 캐릭터 상성에 따른 다양한 연출도 볼 수 있다. 스테이지는 태그 전용 스테이지 하나.



◀2인의 캐릭터를 선택할 수 있다


▲우리는 친구

**■ 태그 시스템의 이해**

태그는 기본적으로 F+P+K를 동시에 누르는 것으로 가능하다. 태그를 하면 동료가 등뒤의 화면에서 달려나오면서 교대한다. 벽을 등진 상태에선 태그가 불가능하고, 벽 근처에서 상대를 쓰러뜨린 후 태그를 하면 벽 위에서 대기하고 있던 동료가 뛰어내리면서 교대한다. 타격기를 히트시키면서 태그를 하면 타격기의 히트 후 딜레이를 무시하기 때문에 공중 콤보에서 사용하면 말도 안될


◀태그


▲위에는 언제 갔냐?

정도의 히트수가 나오는 콤보도 가능하다. 태그 콤보에 관한 것은 다음달의 연재 공략에서 자세히 다루기로 하겠다.

**■ 태그 협력기(TWO PLATON ATTACK)**

기본적으로 잡기 타이밍에 →→F+P+K를 입력하면 되는 것으로, 2명의 캐릭터가 협동 공격을 펼친다. 캐릭터 상성에 따라 다양한 연출을 볼 수 있고, 태그 협력기 후 두 캐릭터가 태그 한다.

태그 협력기 일람은 다음 표를 참조. 앞의 캐릭터가 기술 발동시 대전하고 있는 캐릭터, 협력 캐릭터가 태그 협력기를 하면서 등장하는 캐릭터를 말한다.

### 태그 협력기일람표

| 사용 캐릭터 | 기술명 | 협력 캐릭터 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|---|---|
| 카스미 | 농아중 | 하야부사 | →→F+P+K | 상 | 30+40 |
| | 농 | 하야부사 이외 | →→F+P+K | 상 | 64 |
| 잭 | 매드 쉐이킹 | 레온 | →→F+P+K | 상 | 70 |
| | 펑키 엘보 | 레온 이외 | →→F+P+K | 상 | 58 |
| 하야부사 | 반강풍차 떨구기 | 카스미 | →→F+P+K | 상단 | 70 |
| | 승뢰탄 | 카스미 이외 | →→F+P+K , ←F+P+K | 상단 | 30+15 |
| | 섬광겁 | | (승뢰탄중)↓↙←↖↑F+P | 파생 | 30 |
| | 섬광반강 | | (섬광겁중)→↗↑↖←↙↓F+P | 파생 | 50 |
| 레온 | 헤비 샌드 | 잭 | →→F+P+K | 상단 | 15+40+15 |
| | 길로틴 네이팜 | 바스 | →→F+P+K | 상단 | 10+30+30 |
| | 데스 트랩 | 잭, 바스 이외 | →→F+P+K | 상단 | 62 |
| 레이팡 | 천앙용각 | 잔리 | →→F+P+K | 상단 | 20+50 |
| | 평신격 | 잔리 이외 | →→F+P+K | 62 | 상단 |
| 겐푸 | 쌍봉뇌격파 | 엘레나 | →→F+P+K | 상단 | 10+20+20+20 |
| | 운페옹격 | 카스미, 아야네 | →→F+P+K | 상단 | 40+30 |
| | 운페일월파 | 엘레나, 카스미, 아야네 이외 | →→F+P+K | 상단 | 35+15 |
| 티나 | 더블암스트롱버스터 | 바스 | →→F+P+K | 상단 | 70 |
| | 듀얼 봄버 | 바스 | ↓↘→F+P+K | 상단 | 10+70 |
| | 플라잉 사이클론 | 바스 | →→F+P+K | 상단 | 70 |
| | 암 호웰 | 바스 이외 | →→F+P+K | 상단 | 62 |
| 바스 | 도킹 드라이버 | 티나 | →→F+P+K | 상단 | 70 |
| | 록온 스카이 트위스트 프레스 | 티나 | ↓↘→F+P+K | 상단 | 20+10+40 |
| | 투 플라톤 DDT | 아야네 | →→F+P+K | 상단 | 70 |
| | 엘리후프 | 잭 | →→F+P+K | 상단 | 70 |
| | 파워 슬램 | 티나, 아야네, 잭 이외 | →→F+P+K | 상단 | 50 |
| | 오클라호마 스탠피드 | | (파워 슬램 중)→F+P | 파생 | 25 |
| 잔리 | 더블 드래곤 | 레이팡 | →→F+P+K | 상단 | 10+10+10+40 |
| | 딥 더 드래곤 | | →→F+P+K | 상단 | 28+30 |
| 아야네 | 무환천상 | 아인 | →→F+P+K | 상단 | 30+40 |
| | 능선 | 아인 이외 | →→F+P+K | 상단 | 58 |
| 엘레나 | 쌍신풍권무 | 겐푸 | →→F+P+K | 상단 | 40+30 |
| | 쌍신반우 | 겐푸 이외 | →→F+P+K | 상단 | 58 |
| 아인 | 신락월 | 아야네 | →→F+P+K | 상단 | 70 |
| | 화염 | 아야네 이외 | →→F+P+K | 상단 | 63 |

※주의: 특정 캐릭터 이외의 캐릭터와의 태그 던지기는 →→F+P+K외에도 ←←F+P+K로도 사용이 가능하다. 또한, 위의 표에서 특정 캐릭터 이외의 캐릭터와의 태그 던지기의 이름은, 태그 하며 들어오는 캐릭터가 사용하는 기술명이다.


◀인간 줄넘기

WWF냐?▶


# 캐릭터별 공략

이번 공략에서는 기술표와 간단한 캐릭터 설명, 몇몇 기술의 기술 설명만을 다루었다. 다음달의 추가 공략에서 세부 공략을 다루기로 하겠다.



## 카스미

DOA제작팀 'NINJA'의 마스코트 같은 존재로 다양한 중단 경직기와 공중 콤보용 기술을 가지고 있다. PP에서 이어지는 다양한 판정의 공격으로 상대의 홀드를 피하며 공격의 우선권을 가질 수 있고, 전작과 같은 방법으로도 충분히 싸울 수 있어서 초반에 강한 모습을 보인다. 게다가 교복상의 안에는 아무 것도 입지 않았다는 낭설이 전해지고 있는데…. 바람이 불면 상당히 위태롭다.

### ● 기술표

#### 기본 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 천인 | P | 상 | 10 |
| 계인 | ↘P | 중 | 20 |
| 지인 | ↓P | 하 | 5 |
| 섬천각 | K | 상 | 27 |
| 섬인각 | ↘K | 중 | 24 |
| 섬지각 | ↓K | 하 | 10 |

#### 배후 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 이천인 | P | 상 | 10 |
| 천신상 | ↓P | 중 | 38 |
| 이지인 | ⬇P | 하 | 14 |
| 이천각 | K | 상 | 30 |
| 이연천 | KK | 상중 | 25 |
| 이인각 | ↓K | 중 | 25 |
| 환락각 | ⬇K | 하 | 24 |
| 월영각 | ↑K | 중 | 35 |

#### 점프 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 전천 호공참 | (전방 점프중)P | 중 | 15 |
| 전천 선공각 | (전방 점프중)K | 중 | 30 |
| 전천 선지도 | (전방 점프착지 전에)P | 중 | 22 |
| 전천 선지각 | (전방 점프착지 전에)K | 하 | 25 |
| 호공참 | (수직 점프중)P | 중 | 15 |
| 선공각 | (수직 점프중)K | 중 | 30 |
| 선지도 | (수직 점프착지 전에)P | 중 | 22 |
| 선지각 | (수직 점프착지 전에)K | 하 | 25 |
| 후천 선지도 | (후방 점프착지 전에)P | 중 | 22 |
| 후천 선지각 | (후방 점프착지 전에)K | 하 | 25 |

#### 기상 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 기상상단킥 | (엎드린상태에서 적이 발쪽에)K | 중 | 20 |
| 기연각 | (엎드린상태에서 적이 발쪽에)K→K | 중 | 20 |
| 기상 하단킥 | (엎드린상태에서 적이 발쪽에) ⬇K | 하 | 20 |
| 호월각 | (엎드린상태에서 적이 발쪽에)F+K | 중 | 38 |

#### 통상기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 무환도 | ↘↘P | 중 | 22 |
| 치 | ←F+K | 중 | 30 |
| 무선 | ↘↘K | 중 | 26 |
| 신월차기 | ←K | 중 | 17 |
| 백랑 | ←KK | 상 중 | 27 35 |
| 천무습 | ↗PK | 상 | 40 |
| 천습각 | ↗K | 중 | 30 |
| 비룡각 | ↑K | 중 | 15 |
| 월륜각 | ↖K | 중 | 45 |
| 부천인 | ↑P | 중 | 12 |
| 피천인 | ←P | 중 | 11 |
| 이연 찌르기 | PP | 상 상 | 10 10 |
| 천신섬천각 | PPK | 상 상 중 | 10 10 17 |
| 천신연천각 | PPKK | 상 상 상 중 | 10 10 17 12 |
| 천신연광각 | PPKKK | 상 상 상 상 중 | 10 10 17 12 25 |
| 천신연인각 | PPK↘K | 상 상 상 중 | 10 10 17 24 |
| 천신연지각 | PPK↓K | 상 상 상 하 | 10 10 17 22 |
| 연계인 | PPP | 상 상 중 | 10 10 12 |
| 연계앙섬돌 | PPPP | 상 상 중 중 | 10 10 12 15 |
| 연월쇄 | PP↘K | 상 상 중 | 10 10 35 |
| 연광탄 | PP→P | 상 상 중 | 10 10 18 |
| 연광인습각 | PP→PK | 상 상 중 중 | 10 10 18 32 |
| 연광리습참 | PP→PKK | 상 상 중 중 중 | 10 10 18 32 32 |
| 연광허습참 | PP→PK↓K | 상 상 중 중 하 | 10 10 18 32 28 |
| 연광천습각 | PP→P→K | 상 상 중 중 | 10 10 18 30 |
| 연광환락각 | PP→P↓K | 상 상 중 하 | 10 10 18 24 |
| 연염악 | PP→K | 상 상 중 | 10 10 22 |
| 연염월 | PP→KK | 상 상 중 상 | 10 10 22 32 |
| 연월로 | PP→K↓K | 상 상 중 하 | 10 10 22 26 |
| 천인 · 섬천각 | PK | 상 중 | 10 17 |
| 천인 · 연천각 | PKK | 상 상 중 | 10 17 12 |
| 천인 · 연광각 | PKKK | 상 상 상 중 | 10 17 12 25 |
| 천인 · 연인각 | PK↘K | 상 상 중 | 10 17 24 |
| 천인 · 연지각 | PK↓K | 상 상 하 | 10 17 22 |
| 섬광탄 | →P | 중 | 18 |
| 섬광인습각 | →PK | 중 중 | 18 32 |
| 섬광리습참 | →PKK | 중 중 중 | 18 32 32 |
| 섬광허습참 | →PK↓K | 중 중 하 | 18 32 28 |
| 섬광천습각 | →P→K | 중 중 | 18 30 |
| 섬광환락각 | →P↓K | 중하 | 24 |
| 계앙섬돌 | ↘PP | 중중 | 20 20 |
| 계앙환락각 | ↘P↓K | 중하 | 20 24 |
| 연천각 | KK | 상중 | 17 12 |
| 연광각 | KKK | 상상중 | 17 12 25 |
| 연인각 | K↘K | 상중 | 17 24 |
| 연지각 | K↓K | 상하 | 17 22 |
| 무영지습각 | →→P↓K | 중하 | 20 25 |
| 염월축 | →KK | 중상 | 22 32 |
| 월로축 | →K↓K | 중하 | 22 26 |
| 낭아 | →→K | 하 | 30 |
| 선 | P+K | 중 | 16 |
| 질풍 | F+K | 상 | 32 |
| 질천각 | F+K, K | 상상 | 32 32 |
| 질로각 | F+K, ↓K | 상하 | 32 28 |
| 풍와섬 | ↓F+K | 하 | 25 |
| 선 · 노을차기 | ↘F+K | 중 | 24 |

#### 잡기

| | | | |
|---|---|---|---|
| 노을 뒤집기 | F+P | 상단 | 40 |
| 화염원무 | →F+P | 상단 | 42 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 응재 | (벽근처)→F+P | 상단 | 20+35 |
| 천룡각 | ←F+P | 상단 | 5+5+5+10+20 |
| 천룡각 | (점프중)F+P | 상단 | 5+5+5+10+20 |
| 안달정 | (벽근처)←F+P | 상단 | 55 |
| 비연 | ↑F+P | 상단 | 57 |
| 비연 | ↗F+P | 상단 | 57 |
| 비연역락 | (비연중)←F+P | 파생 | 62 |
| 양염 | →→F+P | 상단 | 0 |
| 가시나무 떨구기 | (양염중)↓F+P | 파생 | 60 |
| 가시나무 부수기 | (양염중 벽근처)↓F+P | 파생 | 70 |
| 농 | ↘↘F+P | 상단 | 68 |
| 낭악축 | ↓↙←F+P | 상단 | 60 |
| 백홍 | (적의 뒤에서)F+P | 상단 | 50 |
| 이비연 | (적의 뒤에서)↑F+P | 상단 | 57 |
| 이비연 | (적의 뒤에서)↗PF+P | 상단 | 57 |
| 비습원무 | (적의 뒤에서)→F+P | 상단 | 55 |
| 비습원무 | (점프중)F+P | 상단 | 55 |
| 홍비말 | ↓F+P | 하단 | 10+10+10+10+15 |
| 홍비말 | (점프중)↓F+P | 하단 | 10+10+10+10+15 |
| 홍비말 | (적의 뒤에서)↓F+P | 하단 | 10+10+10+10+15 |
| 비연습 | ↙F+P | 하단 | 60 |

**홀드기**

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 하경화 | (적 상단P에 대해)→↖F | 상단P반격 | 58 |
| 시실수 | (적 상단K에 대해)→↖F | 상단K반격 | 58 |
| 무환백우취 | (적 중단P에 대해)→×←F | 중단P반격 | 58 |
| 시우무 | (적 중단K에 대해)←→F | 중단K반격 | 30+15 |
| 홍엽 떨구기 | (적 하단P에 대해)→↙F | 하단P반격 | 58 |
| 상검 자르기 | (적 하단K에 대해)→↙F | 하단K반격 | 58 |
| 앵혹 | (적 상/중단P에 대해)←↗F | 상/중단P반격 | 0 |
| 앵혹 | (적 상/중단K에 대해)←↗F | 상/중단K반격 | 0 |
| 앵미 | (적 하단P에 대해)←↘F | 하단P반격 | 0 |
| 앵미 | (적 하단K에 대해)←↘F | 하단K반격 | 0 |

**다운 공격**

| 기술명 | 커맨드 | 데미지 |
|---|---|---|
| 웅조각 | ↑P+K | 20 |
| 기와 깨기 | ↓P | 10 |

**특수기**

| 기술명 | 커맨드 | 데미지 |
|---|---|---|
| 어필 : 벚꽃 엮기 | ←→×←F+P+K | 0 |
| 그림자 | ↖P | 0 |
| 천무 | ↗P | 0 |

## ● 기술 설명

### 월륜각(↖K)

여느 격투게임에서 찾아볼 수 있는 그 서머솔트 킥. 발생이 빨라 기습에 좋은 기술이고 상대에게 히트 시켰을 시 타격감도 단발에 확실히 전해오는 기술. 발생도 빠르고 데미지도 높은 편에다가 맞은 상대는 다운되지만 가드 당할 경우 상대방의 공격에 무방비 상태가 되고, 상대방의 콤보를 고스란히 맞아야 한다. 그러나 위험 부담만큼의 성능을 보여준다.


▲클린 히트

### 무선(↘↘K)

양 발을 모아 상대방을 차올리는 기술이다. 보통 때 히트시키면 상대가 비틀거리고 카운터로 히트시 상대가 공중에 꽤 높이 뜨게 되므로 후속타를 노릴 수 있다. 상대에게 가드 당하더라도 거리가 멀어져서 반격을 잘 당하지 않는다.


▲유연하다…

### 농(↘↘F+P)

손으로 상대방을 베듯이 하여 뚫고 지나간다. 카스미의 잡기 기술 중 데미지가 높은 잡기 중 하나이며 잡기 성공 시 상대방과 자리를 바꾸게 된다. 상대방이 놓칠 수 없는 빈틈을 보였다면 한번 쯤 베어주자.


▲기뉴특전대 포즈잖아…

### 섬광인습각(→PK)

VF3에 나오는 재키의 엘보스핀킥이 생각난다. 그러나 재키의 그것만큼 악명 높은 기술이 될 듯 싶지는 않다. 카운트로 히트시켜도 상대가 비틀거리기만 할 뿐 쓰러지지 않기 때문. 그러나 상대가 가드하더라도 섬광호습참이나 섬광환란각의 이지선다로 상대를 골치 아프게 할 수 있다..


▲팔을 꼭 저런 모양으로 해야하는걸까?

### 염월축(→KK)

니킥으로 상대를 가격한 뒤 그대로 다리를 뻗어 한 대 더 때린다. 니킥의 발생이 빨라서 쓰기에 부담이 없다. 염월축과 월로축을 섞어써서 또 한번 상대를 이지선다의 까다로운 심리전에 말려들게도 해보자.

### 낭아(→→K)

앞으로 한 걸음 달려나가 낮은 돌려차기를 한다. 판정 발생 시기가 느리지만 상당히 리치가 길어 떨어져 있는 상대에게 한달음에 공격하고자 할 때 유용하게 사용할 수 있다.


▲이 정도의 거리에서도


▲히트한다



# 겐푸

노년의 노련함, 절제된 공격, 무도인 등으로 겐푸를 설명할 수 있다. 같은 동년배의 캐릭터인 버추어 파이터의 순제에 비교해 볼 때 얼마나 멋진 캐릭터인가! 공격들이 대부분 리치가 짧고 파워도 그다지 강하지 않지만 크리티컬 히트를 유발하는 중단 판정의 공격이 다수 존재하고 용요(↓↘→F+P)라는 고성능의 잡기에 이은 콤보와 심리전을 잘 사용하는 것이 포인트. 또한 당장(↑P), 도령(↘P) 같은 고성능의 띄우기 기술도 다수 가지고 있다. 절제된 공중 콤보로 노년의 노련함을 한껏 과시하자.

## ● 기술표

### 기본 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 순보추 | P | 중 | 10 |
| 단봉조양 | ↘P | 중 | 20 |
| 붕추 | ↓P | 하 | 5 |
| 고탄퇴 | K | 상 | 30 |
| 탄퇴 | ↘K | 중 | 25 |
| 부인각 | ↓K | 하 | 12 |

### 배후 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 전신붕 | P | 중 | 13 |
| 전신도령 | ↓P | 중 | 17 |
| 전신하붕 | ↓P | 하 | 11 |
| 전신축퇴 | K | 상 | 30 |
| 후축퇴 | ↓K | 중 | 27 |
| 전신하당각 | ↓K | 하 | 25 |

### 점프 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 중공상보추 | (전방 점프중)P | 중 | 15 |
| 중공당각 | (전방 점프중)K | 중 | 30 |
| 비약탑파 | (전방 점프착지 전에)P | 상 | 30 |
| 비약소퇴 | (전방 점프착지 전에)K | 하 | 25 |
| 중공순보추 | (수직 점프중)P | 중 | 15 |
| 중공락당각 | (수직 점프중)K | 중 | 30 |
| 도약탑파 | (수직 점프착지 전에)P | 상 | 30 |
| 도약소퇴 | (수직 점프착지 전에)K | 하 | 25 |
| 퇴신탑파 | (후방 점프착지 전에)P | 상 | 30 |
| 퇴신소퇴 | (후방 점프착지 전에)K | 하 | 25 |

### 기상 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 기상 상단킥 | (엎드린상태에서 적이 발쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상 하단킥 | (엎드린상태에서 적이 발쪽에) ↓K | 하 | 20 |
| 기상 상단킥 | (누운상태에서 적이 발쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상 하단킥 | (누운상태에서 적이 발쪽에) ↓K | 하 | 20 |
| 기상 상단킥 | (엎드린상태에서 적이 머리쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상 하단킥 | (엎드린상태에서 적이 머리쪽에) ↓K | 하 | 20 |
| 기상 상단킥 | (누운상태에서 적이 머리쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상 하단킥 | (누운상태에서 적이 머리쪽에) ↓K | 하 | 20 |

### 통상기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 순보추 | P | 중 | 10 |
| 당장 | ↑P | 중 | 16 |
| 연추 | PP | 상상 | 16 12 |
| 연추단파 | PPP | 상상중 | 16 12 25 |
| 단봉조양 | ↘P | 중 | 20 |
| 단봉조양 · 호준산 | ↘PP | 중중 | 20 22 |
| 호포두 | ↗P | 중 | 16 |
| 반주 | →P | 중 | 18 |
| 반주 · 단봉조양 | →PP | 중중 | 18 18 |
| 반주 · 단봉조양 · 호 산 | →PPP | 중중중 | 18 18 20 |
| 반봉사형 | →PPP+K | 중중중 | 18 18 40 |
| 회포완석 | ←P | 중 | 22 |
| 뇌포완석 · 응착파 | ←PP | 중중 | 22 30 |
| 뇌포완석 · 쌍추파 | ←P→P | 중중 | 22 20 |
| 뇌포완석 · 쌍추파 · 쌍파 | ←P→PP+K | 중중중 | 22 20 30 |
| 도령 | ↘P | 중 | 24 |
| 단파 | →→P | 중 | 25 |
| 호준산 | ↘↘P | 중 | 22 |
| 전질보 | ↓↘→PP | 중 | 28 |
| 호박파 | P+K | 중 | 25 |
| 응착파 | →×→P | 중 | 30 |
| 오우파두 | ↙→P | 중 | 50 |
| 쌍파 | →P+K | 중 | 42 |
| 참추 | ↓P+K | 중 | 15 |
| 사자재견 | ↓P+K←→P | 중중 | 15 30 |
| 탑파 | ←P+K | 상 | 30 |
| 육합리붕 | ↙P+K | 중 | 32 |
| 사형 | ↘P+K | 중 | 40 |
| 백사 | ↙P | 하 | 20 |
| 탄퇴 | ↘K | 중 | 25 |
| 사출동 | ↘KP | 중중 | 25 25 |
| 선룡파 | ↘KP←→P | 중중상 | 25 25 40 |
| 계퇴 | →K | 중 | 25 |
| 계퇴 · 반선풍 | →KK | 중중 | 25 30 |
| 철촌퇴 | ↙K | 하 | 15 |
| 철촌퇴 · 오우파두 | ↙K→P | 하중 | 15 40 |
| 반선풍 | ↑K | 중 | 30 |
| 선풍각 | ↗K | 상 | 40 |
| 선풍전소퇴 | ↗K↓K | 상하 | 40 25 |
| 전신후축퇴 | ↘K | 중 | 35 |
| 측탄각 | →K | 중 | 14 |
| 쌍비각 | F+K | 중 | 16 |
| 전소퇴 | ↓F+K | 하 | 25 |

### 잡기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 판정2 | 데미지 |
|---|---|---|---|---|
| 십자리휭 | F+P | 상단 | 정면 | 40 |
| 심의파 | ←F+P | 상단 | 정면 | 45 |
| 심의파 | (점프중)F+P | 상단 | 정면 | 45 |
| 용요 | (벽근처)←F+P | 상단 | 정면 | 15+40 |
| 용요 | (벽근처) ↓↘→F+P | 상단 | 정면 | 15+40 |
| 수퇴 | →F+P | 상단 | 정면 | 48 |
| 권지풍 | →→F+P | 상단 | 정면 | 50 |
| 후협 | (권지풍중)→F+P | 파생 | 파생 | 20 |
| 경개심황쇄 | ↓↙←F+P | 상단 | 정면 | 17+17+17 |
| 운폐일월파 | ↓↘→F+P | 상단 | 정면 | 35+15 |
| 운폐락포 | (운폐일월파중)F+P | 상단 | 정면 | 0 |
| 호파미 | (적의 뒤에서)F+P | 상단 | 배후 | 55 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 측진 | (적 배후에서)→F+P | 상단 | 배후 | 60 |
| 측진 | (적 배후에서 점프중)F+P | 상단 | 배후 | 60 |
| 마철두 | 하단잡기↓F+P | 하단 | 정면 | 20+36 |
| 이묘상수 | 하단잡기↙F+P | 하단 | 정면 | 15+15+20 |
| 이묘상수 | 하단잡기(점프중)↓F+P | 하단 | 정면 | 15+15+20 |
| 십자대벽 | 하단잡기(적 배후에서)↓F+P | 하단 | 배후 | 62 |

홀드기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 태산붕 | (적 상단P에 대해)→↖F | 상단P반격 | 60 |
| 응착전파 | (적 상단K에 대해)→↖F | 상단K반격 | 60 |
| 용형 | (적 중단P에 대해)→×→F | 중단P반격 | 10+10+40 |
| 용조방 | (적 중단K에 대해)←→F | 중단K반격 | 60 |
| 천산봉 | (적 하단P에 대해)→↙F | 하단P반격 | 60 |
| 대창 | (적 하단K에 대해)→↙F | 하단K반격 | 60 |
| 채수 | (적 상/중단P에 대해)←↗F | 상/중단P반격 | 0 |
| 랑수 | (적 상/중단K에 대해)←↗F | 상/중단K반격 | 0 |
| 괘수 | (적 하단P에 대해)←↘F | 하단P반격 | 0 |
| 구괘 | (적 하단K에 대해)←↘F | 하단P반격 | 0 |

다운 공격

| 기술명 | 커맨드 | 데미지 |
|---|---|---|
| 낙축격 | ↑P+K | 18 |
| 지도장 | ↓P | 10 |

특수 동작

| 기술명 | 커맨드 | 데미지 |
|---|---|---|
| 어필: 반락지 | ←→×F+P+K | 0 |
| 어필: 천세파(C 2 のみ) | ↓↓F+P+K | 0 |
| 전보 | ↓↘→P | 0 |
| 측전 | ↖P | 0 |

## ● 기술 설명

### 당장(↑P)

상단 판정의 펀치 공격으로 노말 히트시 스턴 상태, 카운터 히트시 뜨게된다. 또한 스턴 상태의 적에게 히트해도 콤보를 넣기 좋은 높이로 뜨게된다. 중단 판정의 공격기들이 홀드에 가장 당하기 쉽다는 것을 생각해보면 스턴 경직을 푸는 상대에게 얼마나 쓰임새가 있는 기술인지 알 수 있을 것이다.



▲맞으면 괴롭다

### 쌍파(→P+K)

중단 판정의 타격기로 쌍장으로 상대를 공격한다. 한 걸음 내딛으면서 쌍장을 발하기 때문에 리치도 상당히 길고, 데미지 자체도 짭짤하다. 또한 히트시 카운터 여부에 관계없이 상대는 원거리로 날아가게 되고 벽 근처라면 추가 데미지를 입게된다. 리치가 짧은 겐푸에게는 꼭 필요한 기술. 공중 콤보의 마무리로도 상당히 유용하다.



▲날아가라

### 욕압리붕(↗P+K)

상대의 낭심을 걷어 올려서 머리 위로 넘기는 중단 판정의 기술로 노말 히트시 상대와의 위치가 바뀌게 된다. 카운터 히트 또는 공중 콤보로 히트하는 경우에는 겐푸는 등을 보이게 되고 상대는 겐푸의 등뒤로 떨어지게 된다. 벽 근처에 몰려서 여의치 않은 상황에 처했을 대 상대와의 위치를 단숨에 바꿀 수 있는 기술. 데미지 자체도 상당히 높고, 약간의 상단 회피 성능도 있다.



### 경개삼황쇄(↓↙←F+P)

상단 잡기로 상대를 잡은 후 3번의 공격을 한다. 총 데미지는 51. 이 기술에서 중요한 것은 바로 히트 후의 상황으로 기술이 히트한 후 상대는 다운되지 않고 약간의 스턴 상태에 빠지게 된다. 이 후 타격기의 우선권이 겐푸에게 있기 때문에 타격기와 잡기의 심리전을 걸 수 있다. 경개삼황쇄 연속 지옥을 적에게 맛보여주자.

### 운페일월파(↓↘→F+P)

겐푸를 사용하다보면 가장 자주 사용하게 되는 잡기. 상대를 높이 쳐 올리고 앞 대시 후 공중 콤보를 넣을 수 있다. 공중 콤보를 넣기 전의 데미지는 35, 공중 콤보 없이 바닥에 떨어졌을 경우 15의 데미지를 더 입게 된다. 벽 근처에서 사용하면 벽잡기가 되므로 주의하자. 추천 콤보는 당장 ⇨ 선룡파(↘KP, ←→P)로 이어지는 것.



▲저 하늘의 별이 되어라

### 운페락포(운페일월파 중F+P)

운페일월파 후 약간 앞으로 대시한 후 입력하면 떨어지는 상대를 친절하게 받아주는 겐푸를 볼 수 있다. 물론 상대가 받는 정신 데미지도 만만치 않겠지만, 언제나 그렇듯 친절 뒤에는 음모가 숨겨져 있다. 받아준 후 공격의 우선권이 겐푸에게 있기 때문에 다시 잡기나 타격기나의 이지선다로 상대를 괴롭혀 줄 수 있다. 여성 캐릭터와 싸울 때는 운페일월파로 마무리 후 운페락포를 사용해서 꼭 받아주는 것이 노년 신사의 멋.




▲아아 위험



# 티나

정통파 레슬러로 괴력에 의지하는 바스에 비해 뭔가 테크니션이라는 이미지가 풍긴다. 타격기의 발생 시간도 비교적 빠르고 다양한 연속 잡기와 타격기의 적절한 조화로 상대를 제압할 수 있는 캐릭터. 연약한 척 하는 미소녀 캐릭터에 질렸다면 정통파 레슬러 티나를 사용해보자.

## ● 기술표

### 기본 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 잽 | P | 중 | 10 |
| 어퍼 | ↘P | 중 | 20 |
| 로우 너클 | ↓P | 하 | 5 |
| 하이 킥 | K | 상 | 30 |
| 미들 킥 | ↘K | 중 | 25 |
| 로우 킥 | ↓K | 하 | 12 |

### 배후 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 턴 스핀 너클 | P | 중 | 13 |
| 턴 미들 너클 | ↓P | 중 | 15 |
| 턴 로우 너클 | ⬇P | 하 | 10 |
| 턴 스핀 킥 | K | 상 | 30 |
| 턴 사이드 킥 | ↓K | 중 | 28 |
| 턴 로우 킥 | ⬇K | 하 | 15 |
| 턴 소베트 | F+K | 상 | 38 |
| 문 설트 어택 | P+K | 중 | 35 |

### 점프 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 프론트 피스트 드롭 | (전방 점프중)P | 중 | 15 |
| 드롭 킥 | (전방 점프중)K | 중 | 35 |
| 프런트 스텝 해머 | (전방 점프착지 전에)P | 중 | 25 |
| 캥거루 니 킥 | (전방 점프착지 전에)K | 중 | 30 |
| 플라잉 피스트 드롭 | (수직 점프중)P | 중 | 15 |
| 브랜딩 킥 | (수직 점프중)K | 중 | 30 |
| 스텝 해머 | (수직 점프착지 전에)P | 중 | 25 |
| 캥거루 니 스탬프 | (수직 점프착지 전에)K | 중 | 30 |
| 백 스텝 해머 | (후방 점프착지 전에)P | 중 | 25 |
| 백 스텝 블로 드롭 | (후방 점프착지 전에)K | 하 | 25 |

### 기상 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 기상 상단킥 | (엎드린상태에서 적이 발쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상 하단킥 | (엎드린상태에서 적이 발쪽에)⬇K | 하 | 20 |
| 기상 상단킥 | (누운상태에서 적이 발쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상 하단킥 | (누운상태에서 적이 발쪽에)⬇K | 하 | 20 |
| 기상 상단킥 | (엎드린상태에서 적이 머리쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상 하단킥 | (엎드린상태에서 적이 머리쪽에)⬇K | 하 | 20 |
| 기상 상단킥 | (누운상태에서 적이 머리쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상 하단킥 | (누운상태에서 적이 머리쪽에)⬇K | 하 | 20 |

### 통상기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 잽 | P | 중 | 10 |
| 턴 스핀 너클 | P | 중 | 13 |
| 잽·하이킥 | PK | 상상 | 13 30 |
| 잽·스트레이트 | PP | 상상 | 13 13 |
| 머신건 미들 | PPK | 상상중 | 13 13 25 |
| 머신건 엘보 | PPP | 상상중 | 13 13 12 |
| 머신건 엘보 니 | PPPK | 상상상중 | 13 13 12 30 |
| 너클 애로 | ↖P | 중 | 33 |
| 브레이징 촙 | ↑P | 중 | 28 |
| 백 핸드 엘보 | ↗P | 중 | 12 |
| 백 핸드 엘보 니 | ↗PK | 상중 | 12 30 |
| 더블 해머 | ←P | 중 | 25 |
| 로우 스핀 너클 | ↙P | 하 | 18 |
| 엘보 | →P | 중 | 18 |
| 엘보·백너클 | →PP | 중중 | 18 20 |
| 인피니티 콤보 | →PPP | 중중중 | 18 20 30 |
| 얼티밋 콤보 | →PPK | 중중중 | 18 20 25 |
| 스핀 너클 콤보 | →PP↓P | 중중하 | 18 20 18 |
| 로우 드롭 콤보 | →PP↓K | 중중하 | 18 20 22 |
| 대시 어퍼 | →→P | 중 | 25 |
| 더블 어퍼 | →→PP | 중중 | 25 20 |
| 콤보 로우킥 | →→PPK | 중중중 | 25 20 31 |
| 티나 스페셜 | →→P+K | 중 | 50 |
| 버티컬 백 촙 | ⬊P | 중 | 22 |
| 버티컬 해머 | ⬊PP | 중중 | 22 25 |
| 돌핀 어퍼 | ↘↘P | 중 | 25 |
| 롤링 엘보 | ↓↘→P | 중 | 30 |
| 하이 킥 | K | 상 | 30 |
| 엉클 스핀 킥 | KK | 상상 | 30 30 |
| 미들 킥 | ↘K | 중 | 25 |
| 더블 미들 킥 | ↘KK | 중중 | 25 25 |
| 스텝 킥 | ↗K | 중 | 16 |
| 백 브레인 킥 | ↖K | 상 | 45 |
| 드롭 킥 | ↑K | 중 | 40 |
| 프런트 스텝 킥 | →→K | 중 | 38 |
| 점핑 니 배트 | →K | 중 | 30 |
| 니 해머 | →KP | 중중 | 30 25 |
| 로우 킥 | ↓K | 하 | 12 |
| 턴 로우 킥 | ⬇K | 하 | 15 |
| 아리 킥 | ⬇KK | 하하 | 15 25 |
| 더블 아리 킥 | ⬇KKK | 하하하 | 15 25 28 |
| 크래시 니 | ↘↘K | 중 | 28 |
| 댄싱 돌 킥 | F+K | 상 | 32 |
| 숄더 태클 | ⟵P | 중 | 40 |
| 숏 레인지 래리어트 | P+K | 상 | 34 |
| 엘보 스이시더 | →P+K | 중 | 35 |
| 롤링 소배트 | ←K | 중 | 24 |
| 프런트 롤 킥 | →F+K | 중 | 30 |
| 로우 드롭 킥 | ↓F+K | 하 | 25 |
| 문 설트 프레스 | ←P+K | 중 | 35 |

### 잡기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 데스 버레이 봄 | F+P | 상단 | 45 |
| 보디 슬램 | →F+P | 상단 | 43 |
| 텍사스 드라이버 | (보디슬램 중)↓F+P | 파생 | 50 |
| 버스트 사이클론 | (벽근처)→F+P | 상단 | 45+15 |
| 프랑켄슈타이너 | ←F+P | 상단 | 48 |
| 프랑켄슈타이너 | (점프 중)F+P | 상단 | 48 |
| 해머 스루 | →→F+P | 상단 | 0 |
| J·O·S | (해머 스루 중)F+P | 파생 | 58 |
| 버스트J·O·S | (벽근처)→→F+P | 상단 | 40+30 |
| 태클 | ⟵F+P | 상단 | 정면 35 |
| 일어서며 태클 | (쓰러진 적의 머리쪽에서)F+P | 상단 | 35 |
| 자이언트 스윙 | (태클 중)←↙↓↘→F+P | 파생 | 35 45 |
| 파일 드라이버 | →×→F+P | 상단 | 50 |
| 리버스 고리 스페셜 봄 | (파일 드라이버 중)↓F+P | 파생 | 20 |
| 스카이 트위스터 프레스 | (리버스 고리 스페셜 봄 중)↓↑F+P | 파생 | 35 |
| 플라잉 메이어 | ↓↙←F+P | 상단 | 48 |
| 사프 보드 스타일 록 | (플라잉 메이어 중)⟵F+P | 파생 | 20 |
| 피셔 맨즈 버스터 | ←↙↓↘→F+P | 상단 | 68 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| J·O·S | (사프 보드 스타일 록 중) ↓↑F+P | 파생 | 37 |
| J·O·사이클론 | ↓—×—F+P | 상단 | 80 |
| 져먼 스플렉스 | (적의 뒤에서)F+P | 상단 | 50 |
| 더블 브레이크 | (져먼 스플렉스 중) ↓F+P | 파생 | 20 |
| 던지다 말기 저먼 스플렉스 | (적의 뒤에서)→F+P | 상단 | 60 |
| 던지다 말기 저먼 스플렉스 | (적의 뒤에서 점프중)F+P | 상단 | 60 |
| 버스트 스플렉스 | (벽근처 적의 뒤에서) →F+P | 상단 | 70 |
| 풀 넬슨 | (적의 뒤에서)—×—F+P | 상단 | 40 |
| 드래곤 스플렉스 | (풀 넬슨 중) —×—F+P | 파생 | 30 |
| 버스 봄 | ↓F+P | 하단 | 43 |
| 버스 봄 | (점프중) ↓F+P | 하단 | 43 |
| 트랜스 포 렉 록 | (버스 봄 중) ↓↓F+P | 파생 | 20 |
| 더블 암 스플렉스 | ↙F+P | 하단 | 10+45 |
| 타이거 드라이버 | (더블 암 스플렉스 중) ↓F+P | 파생 | 10+55 |
| 제패니즈 오션 봄 | ↘↘F+P | 하단 | 70 |
| 넥 크러시 | (적의 뒤에서) ↓F+P | 하단 | 10+60 |
| 넥 크러시 | (적의 뒤에서 점프중) ↓F+P | 하단 | 10+60 |

**홀드기**

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 록킹 해머 | (적 상단P에 대해)→↖F | 상단P반격 | 62 |
| 스프링 렉 록 | (적 상단K에 대해)→↖F | 상단K반격 | 30+32 |
| 암 호읍 | (적 중단P에 대해)—×—F | 중단P반격 | 62 |
| 드래곤 스크류 | (적 중단K에 대해)←—F | 중단K반격 | 45 |
| 다리 4자 굳히기 | (드래곤 스크류 중) ↓↓F | 파생 | 35 |
| 파고들어 삼각 꺾기 | (적 하단P에 대해)→↙F | 하단P반격 | 62 |
| 렉 스플리트 | (적 하단K에 대해)→↙F | 하단K반격 | 62 |

**다운 공격**

| 기술명 | 커맨드 | 데미지 |
|---|---|---|
| 히프 드롭 | ↑P+K | 22 |
| 엘보 드롭 | ↓P | 12 |

**특수 동작**

| 기술명 | 커맨드 | 데미지 |
|---|---|---|
| 어필: c'mon ! | 4—×—F+P+K | 0 |
| 어필: 승리 포즈 | ↓↓F+P+K | 25 |
| 프론트 롤 | ↓P+K | 0 |

## ● 기술 설명

### 엘보·백너클(→PP)

중단 공격을 2회 한다. 이 기술의 장점은 두 번의 중 펀치 뒤에 여러 가지 다양한 공격으로 상대방을 괴롭혀 줄 수 있다는 것. 대표적으로 중 K 공격의 얼티밋 콤보는 상대를 띄우며, 인피니티 콤보는 중P, 로우 드롭이나 스핀 너클 콤보는 하단 판정을 가지고 있다. 다양한 패턴으로 상대를 괴롭혀 주자.

### 니 해머(→KP)

고성능의 니 어택을 한 뒤 착지하며 강력한 더블 해머를 한다. 주로 니 어택을 막고 반격하려는 적에게 의외의 반격을 하거나, 니를 맞고 공중에 뜬 상대에게 추가타로 사용할 수 있다. 데미지가 높고 상대가 의외로 잘 맞아주지만 막힌 후의 딜레이가 무시할 수는 없는 수준.


◀떴으면


▲떨어져야지!

### 더블 어리킥(↓KKK)

단순한 기본 하단킥에서 시작하여 총 세 번의 하단킥을 쓴다. 카운터 히트하면 세발을 다 맞고 세 번째 공격을 맞는다면 상대는 다운된다. 의외로 상대가 잘 걸리는 공격. 하지만 남발하다 보면 상대가 눈치채고 하단 홀드로 반격하거나 막고나서 하단 잡기 공격을 하게된다. 충분히 각오하고 사용하자.


◀이제부터 괴로워 진다

### 파일 드라이버(→×→F+P)

티나의 가장 강력한 연속 잡기 중 하나. 데미지도 높지만 연출이 무척 화려하다. 연속 잡기에 실패하더라도 파일 드라이브 자체의 데미지가 워낙 높아 단발로도 충분히 써먹을 가치가 있다. 요행을 바라며 자주 시도해 보자.


▲파일 드라이브에 이어…


▲리버스 고리 스페샬 봄!!


▲마무리는 몸으로

### 드래곤 스크류(적 중단K에 대해←→F)

상대방의 중단K 공격에 대한 디펜시브 홀드. 다른 홀드기에 비해 데미지는 적지만 추가타가 가능하다. 중단 P·K 계열은 홀드 기회가 다른 기술들에 비해 월등히 많은 만큼 놓치지 말고 써주어 대량의 데미지를 노리자.


◀일단 잡고다


▲한번 더~!



# 엘레나

엘레나는 오페라의 가수로, 연유는 어찌됐건 중국 북파의 권법을 사용한다. 특히 진각과 파보가 인상적이며, 파보를 중심으로 이어지는 이어지는 끊임없는 공격의 분기가 엘레나의 매력이다. 서양인답지 않게 아담한(?) 체력에나 어울리는 기술들을 사용한다. 레이팡의 강력한 라이벌이 될 듯 하다.

## ● 기술표

### 기본 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 첨장 | P | 중 | 10 |
| 제술가충권 | ↘P | 중 | 16 |
| 하세구권 | ↓P | 하 | 5 |
| 고회각 | K | 중 | 18 |
| 회각 | ↘K | 중 | 25 |
| 소퇴 | ↓K | 하 | 10 |

### 배후 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 전신천장 | P | 중 | 10 |
| 곤벽 | ↓P | 중 | 22 |
| 전신권타 | ⬇P | 하 | 12 |
| 후선퇴 | K | 중 | 30 |
| 후축퇴 | ↓K | 중 | 25 |
| 전신천각 | ⬇K | 하 | 22 |
| 전신천장 | P | 중 | 10 |
| 순보삽장 | PP | 상상 | 10 10 |
| 연환근환장 | PPP | 상상중 | 10 10 22 |
| 연환하절장 | PPPP | 상상중중 | 10 10 22 25 |
| 연환상보정권 | PP←P | 상상중 | 10 10 15 |
| 연환전신환장 | PP←PP | 상상중중 | 10 10 15 14 |
| 연환전신가추장 | PP←PPP | 상상중중중 | 10 10 15 14 25 |
| 회신진각 | →K | 중 | 26 |
| 회신진각가천각 | →K↓K | 중하 | 22 |
| 회신진각료음장 | →KP | 중중 | 24 |
| 전신당장 | →P | 중 | 25 |
| 청룡괘장 | P+K | 중 | 38 |
| 후소퇴 | →→K | 하 | 23 |

### 점프 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 선공벽수 | (전방 점프중)P | 중 | 15 |
| 선공기각 | (전방 점프중)K | 중 | 30 |
| 선공가추장 | (전방 점프착지 전에)P | 중 | 25 |
| 선공선전각 | (전방 점프착지 전에)K | 하 | 23 |
| 등공벽수 | (수직 점프중)P | 중 | 15 |
| 등공기각 | (수직 점프중)K | 중 | 30 |
| 등공가추장 | (수직 점프착지 전에)P | 중 | 25 |
| 등공선전각 | (수직 점프착지 전에)K | 하 | 23 |
| 퇴신가추장 | (후방 점프착지 전에)P | 중 | 25 |
| 퇴신선전각 | (후방 점프착지 전에)K | 하 | 23 |

### 기상 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 기상 상단킥 | (엎드린상태에서 적이 발쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상 하단킥 | (엎드린상태에서 적이 발쪽에)⬇K | 하 | 20 |
| 기상 상단킥 | (누운상태에서 적이 발쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상 하단킥 | (누운상태에서 적이 발쪽에)⬇K | 하 | 20 |
| 기상 상단킥 | (엎드린상태에서 적이 머리쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상 하단킥 | (엎드린상태에서 적이 머리쪽에)⬇K | 하 | 20 |
| 기상 상단킥 | (누운상태에서 적이 머리쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상 하단킥 | (누운상태에서 적이 머리쪽에)⬇K | 하 | 20 |

### 통상기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 선공가추장 | →→P | 중 | 25 |
| 첨장 | P | 중 | 10 |
| 천장단벽수 | PP | 상중 | 10 14 |
| 연환가추장 | PPP | 상중중 | 10 14 25 |
| 연환후선퇴 | PPK | 상중상 | 10 14 30 |
| 연환천각 | PP↓K | 상중하 | 10 14 22 |
| 단벽패세 | P⬅P | 상중 | 10 14 |
| 벽량수 | PP⬅P | 상중중 | 10 14 14 |
| 벽량가추장 | PP⬅PP | 상중중중 | 10 14 14 25 |
| 천장회각 | PK | 상중 | 10 18 |
| 천장연회각 | PKK | 상상중 | 10 18 15 |
| 천장열회각 | PKKK | 상상중상 | 10 18 15 20 |
| 제술상파장 | ↑P | 중 | 10 |
| 궁보반음장 | ↖P | 중 | 24 |
| 제술가충권 | ↘P | 중 | 16 |
| 독립하벽 | ↘PP | 중중 | 16 20 |
| 상보충장 | ←P | 중 | 18 |
| 전신환장 | ←PP | 중중 | 18 17 |
| 전신가추장 | ←PPP | 중중중 | 18 17 25 |
| 단벽수 | ↗P | 중 | 20 |
| 단벽가추장 | ↗PP | 중중 | 20 25 |
| 단벽후선퇴 | ↗PK | 중상 | 20 30 |
| 단벽천각 | ↗P↓K | 중하 | 20 22 |
| 후휩 | ←←P | 중 | 15 |
| 포타 | ←←PP | 중중 | 20 |
| 연환보도권 | ←←PP↓P | 중중하 | 15 |
| 횡환장 | →P | 중 | 22 |
| 하절장 | →PP | 중중 | 25 |
| 삽보도권 | ↙P | 하 | 15 |
| 쌍장 | P+K | 중 | 24 |
| 쌍벽장 | P+K, P+K | 중중 | 24 30 |
| 고회각 | K | 중 | 18 |
| 연회각 | KK | 상중 | 18 15 |
| 열회각 | KKK | 상중상 | 18 15 20 |
| 진각독립상충장 | →K | 중 | 26 |
| 진각가천각 | →K↓K | 중하 | 26 22 |
| 진각파음장 | →KP | 중중 | 26 24 |
| 외파퇴 | ←K | 중 | 13 |
| 이합퇴 | ←KK | 상중 | 13 25 |
| 초수기각 | ↑K | 중 | 12 |
| 등공외파연 | ↖K | 중 | 30 |
| 등공하삽각 | →→K | 하 | 23 |
| 포권액타 | →→KP | 하하 | 23 15 |
| 포권쌍당 | →→KPP | 하하중 | 23 15 16 |
| 선전각 | ↙K | 하 | 15 |
| 선전쌍당 | ↙KP | 하중 | 15 16 |
| 소퇴 | ↓K | 하 | 10 |
| 선전후축퇴 | ↓KK | 하중 | 10 25 |
| 이기각 | ↗K | 중중 | 15+20 |
| 보천각 | ⬇F+K | 하 | 22 |
| 차보충권 | ↘P | 중 | 24 |
| 도타하란 | ↘PP | 중중 | 24 24 |
| 오룡반타 | ↓↘→P | 중중중 | 7+8+20 |
| 윤비억괘세 | ←P+K | 하 | 19 |
| 전벽 | ↓↙←P | 중 | 22 |
| 타개 | →P+K | 중 | 28 |

### 파보 파생기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 반마보천장 | (파보 중)P | 중 | 10 |
| 반마보연장 | (파보 중)PP | 상상 | 10 10 |
| 반마보연환장 | (파보 중)PPP | 상상중 | 10 10 20 |
| 천장이기각 | (파보 중)PPK | 상상중중 | 10 10 15+20 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 요음권 | (파보 중)→P | 중 | 12 |
| 요음연권 | (파보 중)→PP | 중중 | 12 12 |
| 흉타충권 | (파보 중)→PPP | 중중중 | 12 12 20 |
| 연권기각 | (파보 중)→PPK | 중중중 | 12 12 18 |
| 패세괘장 | (파보 중)←P | 중 | 12 |
| 패세진각 | (파보 중)←PK | 중중 | 12 26 |
| 패세진각가천각 | (파보 중) ←PK↓K | 중중하 | 12 26 22 |
| 패세진각 읍장 | (파보 중)←PKP | 중중중 | 12 26 24 |
| 반주포호 | (파보 중)↘K | 중 | 25 |
| 반주천각 | (파보 중)↘K↓K | 중하 | 22 |
| 하세가추장 | (파보 중)→→P | 중 | 25 |
| 하세등각 | (파보 중)K | 중 | 18 |
| 하세기각 | (파보 중)→K | 중 | 12 |
| 전소퇴 | (파보 중)↓F+K | 하 | 28 |
| 쌍탁장 | (파보 중)P+K | 중 | 36 |

**던지기**

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 일 이 삼장 | F+P | 상단 | 10+10+20 |
| 천벽 | ←F+P | 상단 | 45 |
| 전요용미각 | (벽근처)←F+P | 상단 | 20+35 |
| 승변탁장격검 | →→F+P | 상단 | 15+33 |
| 요두파미 | ↓↘→F+P | 상단 | 62 |
| 요두파미 | (적의 뒤에서)F+P | 상단 | 62 |
| 요두파미 | (점프중)F+P | 상단 | 62 |
| 요두파미 | (적 근접 파보 중)F+P | 상단 | 62 |
| 전무벽장 | (적의 뒤에서)F+P | 상단 | 20+35 |
| 전무벽장 | (적의 뒤에서 점프중)F+P | 상단 | 20+35 |
| 전무벽장 | (적의 뒤에서 파보중)F+P | 상단 | 20+35 |
| 충전 | ↓F+P | 하단 | 20+35 |
| 풍권무 | ↙F+P | 하단 | 62 |
| 풍권무 | (점프중)↓F+P | 하단 | 62 |
| 전벽가횡 | (적의 뒤에서)↓F+P | 하단 | 28+30 |
| 전벽가횡 | (적의 뒤에서 점프중)↓F+P | 하단 | 28+30 |

**홀드기**

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 영면일퇴가탁장 | (적 상단P에 대해)→↖F | 상단P반격 | 28+30 |
| 영면룡격 | (벽근처 적 상단P에 대해)→↖F | 상단P반격 | 30+38 |
| 풍환랑 | (적 상단K에 대해)→↖F | 상단K반격 | 58 |
| 전신반우 | (적 중단P에 대해)→×←F | 중단P반격 | 58 |
| 이슬정슬 | (적 중단K에 대해)←→F | 중단K반격 | 28+30 |
| 벽산 | (적 하단P에 대해)→↙F | 하단P반격 | 20+38 |
| 호랑 | (적 하단K에 대해)→↙F | 하단K반격 | 58 |

**다운 공격**

| 기술명 | 커맨드 | 데미지 |
|---|---|---|
| 료보하재권 | ↑P+K | 18 |
| 후편종 | ↓K | 12 |
| 후편종 | (파보중)↓K | 12 |

**특수기**

| 기술명 | 커맨드 | 데미지 |
|---|---|---|
| 후방 대시 | (뒤를 본 상태에서)→→ | 0 |
| 어필: 탕견파보 | ←→×→F+P+K | 0 |
| 파보 | ↓P+Kor ↙P+K | 0 |
| 파보~전진 | (파보 중)→ | 0 |
| 파보~후퇴 | (파보 중)← | 0 |
| 파보~일어서기 | (파보 중)↑ | 0 |
| 파보~뒤로 돌기 | (파보 중)↖ | 0 |
| 파보~전방 대시 | (파보 중)→→ | 0 |
| 파보~후방 대시 | (파보 중)←← | 0 |
| 파보~무릎 낮추기 | (파보 중)↓↓ | 0 |

## ● 기술 설명

### 파보(↓P+K or ↙P+K)

엘레나의 특수 자세로, 기본적으로 상단 회피 기능이 있고, 앞뒤 이동과 연계기로의 연결이 가능하다. 이 자세는 단독으로 사용할 수도 있지만, 특히 진각가천각(→K↓K), 초수기각(↑K), 연환천각(PP↓K), 단벽천각(↙P↓K) 오룡반타(↓↘→P) 탕견파보(←→×→F+P+K)등의 기술을 사용한 뒤에는 파보의 자세로 이어지기 때문에 다른 기술로 이어가면서 연속기를 만들 수 있다. 때문에 이 파보로 이어지는 기술과 파보에서 시작되는 기술간의 연계성을 알아두는 것이 좋다.

파보의 자세 후에는 쌍탁장(P+K)으로 띄우거나, 전소퇴(↓F+K)로 상대의 중단을 피하며 상대를 쓰러뜨리거나, 천장이기각(PPK)같은 기술을 사용하여 연속적으로 공격의 우선권을 잡을 수 있다.

또한 연속적인 무릎 낮추기(파보중 ↓↓)를 잘 활용하면 상대의 상단 중단을 완전히 피할 수 있다. 다만 하단 공격 홀드와 상대의 하단 잡기에 주의하자.

### 띄우기

쌍탁장(파보 중P+K)은 파보로 이어지는 다른 기술 중에 띄우기를 낼 수 있고, 도타하란(↘PP)은 앉아서 사용하는 기술로 첫방이 카운터시에 확정으로 들어간다. 선전후축퇴(↓KK)는 확정기는 아니지만 2번째 K까지 임의로 딜레이를 줄 수 있어 상대의 홀드 타이밍을 흐릴 수 있다. 띄우기 후에는 PPP, P+K P+K등이 안정적으로 들어간다.



◀쌍탁장

### 경직기

횡환장(→P)은 안쪽으로 돌려 치는 중단기로, 카운터로 맞추면 상대를 뒤돌게 할 수 있다. 등공벽수(전방 점프 중 P)는 VF3에서 라우의 등공사장과, 같이 기상 공격 등 상대의 하단을 피하며 경직을 줄 수 있다. 돌리거나 경직시킨 뒤에는 상대가 경직을 풀면 잡고, 경직을 풀지 않는다면 띄우기등으로 이어간다.



▲횡환장으로 돌리기



▲처진다



▲도타하란



▲등공벽수!

ARCADE POWER 공략왕!



# 잭

무에타이를 사용하는 멋진 캐릭터! 라고 말해주고 싶지만 신 코스츔인 번쩍 번쩍 텔레토비 인간을 보면 절대 그런 말이 안나온다. 그저 개그 캐릭터일 뿐. 마치 심해어를 연상시키는 그 모습을 보면 상대의 투지는 이미 반감된다. 그러나 사실 캐릭터의 성능은 상당히 우수한 편으로 특히 하상중의 판정으로 이어지는 연속 공격의 패턴은 상대를 패닉 상태로 이끌 수 있을 정도의 강력한 성능을 자랑한다. 그의 이름은 무에타이 텔레토비. 무에토비!!

● 기술표

### 기본기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 잽 | P | 상 | 10 |
| 어퍼 | ↘P | 중 | 20 |
| 로우 너클 | ↓P | 하 | 5 |
| 하이 킥 | K | 상 | 28 |
| 미들 킥 | ↘K | 중 | 20 |
| 테츠 란 | ↓K | 하 | 12 |

### 배후 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 턴 너클 | P | 상 | 13 |
| 턴 엘보 | ↓P | 중 | 20 |
| 턴 로우 너클 | ↓P | 하 | 10 |
| 턴 힐킥 | K | 상 | 30 |
| 턴 어퍼 킥 | ↓K | 중 | 28 |
| 턴 로우 스핀킥 | ↓K | 하 | 30 |
| 턴 소크 크랩 | ←P | 상 | 28 |
| 턴 스피닝 힐 킥 | ←K | 중 | 25 |

### 점프 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 리프 다운 블로우 | (전방 점프중)P | 중 | 15 |
| 리프 사이드 킥 | (전방 점프중)K | 중 | 30 |
| 포워드 스텝 엘보 | (전방 점프 착지 전에)P | 중 | 30 |
| 포워드 스텝 니 | (전방 점프 착지 전에)K | 중 | 30 |
| 에어 다운 블로우 | (수직 점프중)P | 중 | 15 |
| 에어 사이드 킥 | (수직 점프중)K | 중 | 30 |
| 스텝 엘보 | (수직 점프 착지 전에)P | 중 | 30 |
| 스텝 니 킥 | (수직 점프 착지 전에)K | 중 | 30 |
| 페인트 엘보 | (후방 점프 착지 전에)P | 상 | 28 |
| 페인트 미들 스핀 | (후방 점프 착지 전에)K | 중 | 35 |

### 기상공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 기상기 하이킥 | (엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상기 로우 킥 | (엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)↓K | 하 | 20 |
| 헤드 스프링 | (엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)F+K | – | 0 |
| 스프링 힐 | (엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)F+K, K | 중 | 18+25 |
| 기상기 하이킥 | (누운 상태에서 적이 발쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상기 로우 킥 | (누운 상태에서 적이 발쪽에)↓K | 하 | 20 |
| 기상기 하이킥 | (엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상기 로우 킥 | (엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)↓K | 하 | 20 |
| 기상기 하이킥 | (누운 상태에서 적이 머리쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상기 로우 킥 | (누운 상태에서 적이 머리쪽에)↓K | 하 | 20 |

### 통상기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 헬 니들 | ↑P | 중 | 25 |
| 티·소크·본 | ↙P | 중 | 28 |
| 라이징 힐 킥 | ↑K | 상 | 30 |
| 소크·크랩 | ↓↘→P | 상 | 28 |
| 더블 임팩트 | ↓↘→PP | 상중 | 28 25 |
| 스피닝 힐 킥 | ↓↘→PK | 상중 | 28 25 |
| 티·소크·트론 | →P | 중 | 18 |
| 더블 소크 | →PP | 중중 | 18 28 |
| 엘보 미들 킥 | →PK | 중중 | 18 10 |
| 엘보 더블 미들 | →PKK | 중중중 | 18 10 10 |
| 엘보 트리플 미들 | →PKKK | 중중중중 | 18 10 10 10 |
| 임페르노 러쉬 | →PKKKK | 중중중중중 | 18 10 10 10 15 |
| 티·소크·럼 | →→P | 중 | 25 |
| 하프 스핀 하이킥 | ←K | 상 | 28 |
| 하프 스핀 소크·크랩 | ←KP | 상상 | 28 28 |
| 하프 스핀 힐 킥 | ←KK | 상중 | 28 25 |
| 티·카우·트론 | →K | 중 | 25 |
| 개틀링 니 | →KK | 중중 | 25 25 |
| 히트 선 라이즈 | ↘K | 중 | 42 |
| 덤블링 킥 | ←←K | 중 | 28 |
| 덤블링 힐 | ←←KK | 중중 | 18+25 |
| 스웨이 블로 | ↘P | 상 | 12 |
| 잽 | P | 상 | 10 |
| 턴 너클 | P | 상 | 13 |
| 잽 하이 킥 | PK | 상상 | 13 28 |
| 잽 하이턴 힐 | PKK | 상상중 | 13 28 26 |
| 잽 하이턴 트리플 | PKKK | 상상중상 | 13 28 26 30 |
| 부스트 러쉬 | PKKKK | 상상중상중 | 13 28 26 30 32 |
| 잽 스트레이트 | PP | 상상상 | 13 11 |
| 발칸 프레임 | PPP | 상상상 | 13 11 28 |
| 메비우스 러쉬 | PPPK | 상상상중 | 13 11 28 25 |
| 발칸 미들 킥 | PPK | 상상중 | 13 11 10 |
| 발칸 더블 미들 | PPKK | 상상중중 | 13 11 10 10 |
| 발칸 트리플 미들 | PPKKK | 상상중중중 | 13 11 10 10 10 |
| 매드 비스트 | PPKKKK | 상상중중중중 | 13 11 10 10 10 15 |
| 발칸 로우 킥 | PP↓K | 상상하 | 13 11 10 |
| 발칸 더블 로우 | PP↓KK | 상상하하 | 13 11 10 10 |
| 발칸 트리플 로우 | PP↓KKK | 상상하하하 | 13 11 10 10 10 |
| 매드 하운드 | PP↓KKKK | 상상하하하하 | 13 11 10 10 10 15 |
| 발칸 니 킥 | PP→K | 상상중 | 13 11 35 |
| 발칸 엣지 | PP→P | 상상중 | 13 11 15 |
| 제노사이드 러쉬 | PP→PK | 상상중중 | 13 11 15 25 |
| 데빌 슬래쉬 | PP→PP | 상상중중 | 13 11 15 20 |
| 발칸 훼이크 | PP← | 상상- | 13 11 |
| 페이크 스피닝 미들 | PP←K | 상상중 | 13 11 25 |
| 어퍼 | ↘P | 중 | 20 |
| 헬 스매쉬 | ↘PP | 중중 | 20 20 |
| 헤븐 스매쉬 | ↘PPP | 중중중 | 20 20 30 |
| 슬램 너클 | ←P | 상 | 26 |
| 하이 킥 | K | 상 | 28 |
| 하이 턴 힐킥 | KK | 상중 | 28 26 |
| 하이 턴 트리플 | KKK | 상중상 | 28 26 30 |
| 메피스트 러쉬 | KKKK | 상중상중 | 28 26 30 32 |
| 미들킥 | ↘K | 중 | 20 |
| 더블 미들킥 | ↘KK | 중중 | 20 10 |
| 트리플 미들킥 | ↘KKK | 중중중 | 20 10 10 |
| 미들킥 크래쉬 | ↘KKKK | 중중중중 | 20 10 10 10 |
| 데몬 러쉬 | ↘KKKKK | 중중중중중 | 20 10 10 10 15 |
| 테·런 | ↓K | 하 | 12 |
| 더블 로우 킥 | ↓KK | 하하 | 12 10 |
| 트리플 로우 킥 | ↓KKK | 하하하 | 12 10 10 |
| 로우 킥 크래쉬 | ↓KKKK | 하하하하 | 12 10 10 10 |
| 베리얼 러쉬 | ↓KKKKK | 하하하하하 | 12 10 10 10 15 |
| 테·런 스트레이트 | ↓KP | 하상 | 12 11 |
| 트리키 미들 킥 | ↓KPK | 하상중 | 12 11 10 |
| 트리키 더블 미들 | ↓KPKK | 하상중중 | 12 11 10 10 |
| 트리키 더블 미들 | ↓KPKKK | 하상중중중 | 12 11 10 10 10 |
| 트리키 비스트 | ↓KPKKKK | 하상중중중중 | 12 11 10 10 10 15 |
| 트리키 로우 킥 | ↓KP↓K | 하상하 | 12 11 10 |
| 트리키 더블 로우 | ↓KP↓KK | 하상하하 | 12 11 10 10 |
| 트리키 트리플 로우 | ↓KP↓KKK | 하상하하하 | 12 11 10 10 10 |
| 트리키 하운드 | ↓KP↓KKKK | 하상하하하하 | 12 11 10 10 10 15 |
| 발칸 엘보 | ↓KPP | 하상상 | 12 11 28 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 메비우스 러쉬 | ↓KPPK | 하상상중 | 12 11 28 25 |
| 발칸 니 킥 | ↓KP→K | 하상중 | 12 11 35 |
| 발칸 엣지 | ↓KP→P | 하상중 | 12 11 15 |
| 제노사이드 러쉬 | ↓KP→PK | 하상중중 | 12 11 15 25 |
| 데빌 스래쉬 | ↓KP→PP | 하상중중 | 12 11 15 20 |
| 발칸 웨이크 | ↓KP← | 하상- | 12 11 |
| 페이크 스피닝 미들 | ↓KP←,K | 하상중 | 12 11 25 |
| 잭 토네이도 | ↓F+K | 하 | 20 |
| 스피닝 미들킥 | F+K | 중 | 32 |
| 트위스트 어퍼 | ↘P+K | 중 | 40 |
| 카우 · 로이 | →→K | 중 | 35 |
| 플라잉 니 킥 | →P+K | 중 | 25 |
| 플라잉 니 킥 | →P+K | 상 | 25 |
| 데빌즈 어퍼 | ↘↘P | 중 | 20 |
| 데빌즈 엘보 | ↘↘P→P | 중상 | 20 35 |
| 버티컬 액스 | P+K | 중 | 25 |
| 에어워크 | →→P+K | 중 | 55 |
| 레이징 니 | ↘↘K | 중 | 28 |
| 오버헤드 킥 | ↘↘KK | 중중 | 28 35 |
| 턴 바주카 | ←P | 중 | 45 |

**잡기**

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 와일드 드로우 | F+P | 상단 | 40 |
| 스터너 | ←F+P | 상단 | 45 |
| 갓 · 코 · 티 · 카우 | →×F+P | 상단 | 10+10+30 |
| 나이트 메어 스탠드 | (벽근처)→×F+P | 상단 | 15+15+30 |
| 하드 러쉬 | ↘↘F+P | | 12+12+38 |
| 하드 러쉬 | (점프중)F+P | 상단 | 12+12+38 |
| 스플래쉬 덩크 | (정면에서)↓↘→F+P | 상단 | 15+15+35 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 플라이 보딩 | (벽근처)↓↘→F+P | 상단 | 30+10+10+10+10 |
| 넥 헌팅 | (적의 뒤에서)F+P | 상단 | 55 |
| 바이오 렌스 비트 | (적의 뒤에서)←F+P | 상단 | 12+12+12+25 |
| 바이오 렌스 비트 | (적의 뒤에서 점프중)←F+P | 상단 | 12+12+12+25 |
| 비스트 팡 | ↓F+P | 하단 | 57 |
| 비스트 팡 | (점프중)↓F+P | 하단 | 57 |
| 하트 브레이커 | ↙F+P | 하단 | 60 |
| 리버스 비스트 팡 | (적의 뒤에서)↓F+P | 하단 | 63 |
| 리버스 비스트 팡 | (적의 뒤에서 점프중)↓F+P | 하단 | 63 |

**홀드기**

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 옥토퍼스 블로우 | (적 상단P에 대해)→↖F | 상단 펀치 반격 | 18+20+20 |
| 슬래시 엘보 | (적 상단K에 대해)→↖F | 상단 킥 반격 | 18+20+20 |
| 크로스 바주카 | (적 중단P에 대해)→×F | 중단 펀치 반격 | 58 |
| 힐 엣지 | (적 중단K에 대해)←F | 중단 킥 반격 | 28+30 |
| 펑키 엘보 | (적 하단P에 대해)→↙F | 하단 펀치 반격 | 58 |
| 더스트 스탬프 | (적 하단K에 대해)→↙F | 하단 킥 반격 | 58 |

**다운공격**

| 기술명 | 커맨드 | 데미지 |
|---|---|---|
| 풋 스탬프 | ↑P+K | 20 |
| 스텝핑 웨이브 | ↑P+K←→P+K | 0 |
| 와일드 힐 | ↓K | 10 |

**특수기**

| 기술명 | 커맨드 | 데미지 |
|---|---|---|
| 어필 | ←→×F+P+K | 0 |
| 어필 | ↓↓F+P+K | 0 |
| 웨이크 롤 | ↓↘→F | 0 |

## ● 기술 설명

### 덤블링 힐(←←KK)

중단, 중단으로 이어지는 킥 계열의 공격으로 첫 번째 킥 공격 후 잭은 쓰러지거나 후속 공격을 입력할 수 있다. 즉 헛점을 노리고 반격을 하려다간 이어지는 힐 공격에 맞아서 쓰러지기 쉽다. 첫 번째 킥 공격이 히트하면 상대는 다운 상태가 된다. 총 데미지는 43으로 공격력 자체도 상당히 높은 편.


▲비틀


▲안심하면 또 맞는다

### 발칸 니킥(PP→K)

상단 판정의 펀치 2격 후 중단 판정의 니로 공격하는 기술. 니의 카운터 히트시 상대는 뜨게 되고 공중 콤보가 무리 없이 들어간다. 펀치 후 니를 홀드 하려는 상대에게는 잡기를 사용하는 것으로 심리전을 걸 수 있다.

### 웨이크 스피닝 미들(PP←K)

상단 판정의 펀치 2격 후 웨이크 대시를 사용해서 상대에게 접근한다. 발칸 니킥과 병행해서 사용하면 좋은 기술로 홀드를 노리는 상대에게 사용하면 아주 좋다. 웨이크 발동 후 잡기로만 마무리하지 말고 타격기를 적극적으로 사용하는 것도 좋은 방법.

### 트리키 로우킥(↓KP↓K)

잭의 주력 타격기의 하나로, 하단, 상단, 하단으로 이어지는 기술로 가드하기가 상당히 까다롭다. 또한 가드를 당하더라도 로우킥 후 트리키 하운드(↓KP↓KKKK)를 적절한 딜레이를 줘서 쓰는 것으로 상대를 당황하게 할 수 있다. 트리키 로우킥으로 시작하는 공격 패턴은 잭의 밥줄이니 간과하지 않도록 하자.


▲하


▲상


▲중

### 데빌 슬래시(↓KP→PP)

하단, 상단, 중단, 중단으로 이어지는 연계기로 트리키 로우킥과 병행해서 사용하면 시너지 효과를 노릴 수 있다. 특히 마지막 중단 슬래시 히트시 카운터 여부에 상관없이 상대는 공중 콤보에 적합한 높이로 뜨게된다. 그러나 가드 당하면 잭은 뒤돈 상태로 상대의 공격을 맞아야하므로 주의하자.

### 스텝핑 웨이브(↑P+K←→P+K)

다운 공격 후 웨이브 댄스를 시전(?)한다. 데미지는 없지만 성공하면 상대의 정신 데미지 300% 그러나 분노 게이지도 MAX로 돌변하므로 무섭게 생긴 사람에겐 사용하지 말자.


▲이것이 애교 코만도다!



# 쟌리

그대가 남자라면 용의 울음을 듣고 끓어오르지 않을 수 있겠는가?! 그 어떤 유사 이소룡 캐릭터들보다도 강한 프레셔를 가지고 있는 쟌리. 그의 몸짓 하나 하나에 전설의 용이 살아 숨쉬고 있다.

## ● 기술표

### 기본기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 리드 잽 | P | 상 | 10 |
| 리드 어퍼 | ↘P | 중 | 20 |
| 로우 너클 | ↓P | 하 | 5 |
| 하이 킥 | K | 상 | 30 |
| 사이드 킥 | ↘K | 중 | 22 |
| 슬래쉬 토 킥 | ↓K | 하 | 12 |

### 배후 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 턴 잽 | P | 상 | 12 |
| 턴 보디블로우 | ↓P | 중 | 15 |
| 턴 로우 너클 | ↓P | 하 | 10 |
| 턴 하이킥 | K | 상 | 30 |
| 턴 사이드 킥 | ↓K | 중 | 27 |
| 턴 스핀 킥 | ↓K | 하 | 25 |
| 블라인드 너클 | ↙P | 상 | 45 |
| 블라인드 엘보 | P+K | 중 | 40 |

### 점프 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 프론트 점프 너클 | (전방 점프중)P | 중 | 15 |
| 프론트 점프 스냅킥 | (전방 점프중)K | 중 | 30 |
| 프론트 점프 스핀 너클 | (전방 점프 착지 전에)P | 상 | 18 |
| 프론트 점프 스핀킥 | (전방 점프 착지 전에)K | 하 | 25 |
| 점프 너클 | (수직 점프중)P | 중 | 15 |
| 점프 스냅킥 | (수직 점프중)K | 중 | 30 |
| 점프스핀 너클 | (수직 점프 착지 전에)P | 상 | 18 |
| 점프스핀킥 | (수직 점프 착지 전에)K | 하 | 25 |
| 백점프 스핀 너클 | (후방 점프 착지 전에)P | 상 | 18 |
| 백 점프 스핀 킥 | (후방 점프 착지 전에)K | 하 | 25 |

### 기상공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 기상기 하이킥 | (엎드린 상태에서 적이 발쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상기 로우킥 | (엎드린 상태에서 적이 발쪽에) ↓K | 하 | 20 |
| 기상기 하이킥 | (누운 상태에서 적이 발쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상기 로우킥 | (누운 상태에서 적이 발쪽에) ↓K | 하 | 20 |
| 기상기 하이킥 | (엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상기 로우 킥 | (엎드린 상태에서 적이 머리쪽에) ↓K | 하 | 20 |
| 기상기 하이킥 | (누운 상태에서 적이 머리쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상기 로우킥 | (누운 상태에서 적이 머리쪽에) ↓K | 하 | 20 |

### 통상기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 너클 어퍼 | ↗P | 상 | 16 |
| 백 훅 | ↑P | 상 | 24 |
| 하이 신니 킥 | ↖K | 상 | 25 |
| 리어 하이킥 | ↑K | 상 | 35 |
| 킥 어퍼 | ↗K | 중 | 26 |
| 이기각 | ↗KK | 중상 | 25 25 |
| 절함 촙 | ←P | 중 | 26 |
| 스웨이 잽 | ↖P | 상 | 12 |
| 리드 잽 | P | 상 | 10 |
| 턴 잽 | P | 상 | 12 |
| 잽 · 하이킥 | PK | 상상 | 10 30 |
| 소닉 훅 | P→P | 상상 | 10 18 |
| 소닉 스핀 킥 | P→PK | 상상중 | 10 18 30 |
| 소닉 로우 스핀킥 | P→P↓K | 상상하 | 10 18 25 |
| 소닉 블로우 | P↓P | 상중 | 10 18 |
| 소닉 어퍼 | P↓PP | 상중중 | 10 18 20 |
| 콤보 로우 스핀킥 | P↓PK | 상중하 | 10 18 25 |
| 리드 훅 | PP | 상상 | 10 10 |
| 백너클 | PPP | 상상상 | 10 10 10 |
| 드래곤 랏슈 | PPPK | 상상상상 | 10 10 10 47 |
| 드래곤 카논 | PPP→P | 상상상중 | 10 10 10 45 |
| 드래곤 슬라이서 | PPP↓K | 상상상하 | 10 10 10 24 |
| 콤보너클 어퍼 | PP→P | 상상상 | 10 10 16 |
| 콤보하이킥 | PPK | 상상상 | 10 10 26 |
| 보디블로우 | →P | 중 | 18 |
| 보디어퍼 | →PP | 중중 | 18 20 |
| 보디 로우 스핀킥 | →P↓K | 중하 | 18 25 |
| 플래쉬 훅 | →→P | 상 | 18 |
| 플래쉬 스핀킥 | →→PK | 상중 | 18 30 |
| 플래쉬 로우 스핀킥 | →→P↓K | 상하 | 18 25 |
| 로우 드래곤 해머 | ↙P | 하 | 20 |
| 드래곤 해머 | ←→P | 중 | 28 |
| 신니 킥 | F+K | 중 | 25 |
| 신니 하이킥 | F+KK | 중상 | 25 35 |
| 미들 훅 킥 | ←K | 중 | 24 |
| 더블 훅 킥 | ←KK | 중상 | 24 25 |
| 슬래쉬 토 킥 | ↓K | 하 | 12 |
| 슬래쉬 토 스파이크 킥 | ↓KK | 하중 | 12 37 |
| 슬래쉬 토 스핀킥 | ↓KK | 하하 | 12 25 |
| 사이드 킥 | ↘K | 중 | 22 |
| 사이드 마스터 킥 | ↘KK | 중상 | 22 32 |
| 드래곤 스트라이크 | ↘K→P | 중중 | 50 |
| 사이드 백킥 | ↘K←K | 중중 | 25 |
| 스냅 킥 | →K | 중 | 20 |
| 스냅 스핀 킥 | →KK | 중상 | 20 32 |
| 스냅 스파이크 킥 | →K←→K | 중중 | 20 37 |
| 드래곤 로우 킥 | ↙K | 하 | 24 |
| 로우 스핀킥 | ↓F+K | 하 | 25 |
| 드래곤 블로우 | ↓↘→P | 상 | 40 |
| 드래곤 엘보 | P+K | 중 | 35 |
| 드래곤 너클 | ↓←→P | 중 | 50 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 드래곤 킥 | ↓↘→K | 강상(상단 가드 불가) | 55 |
| 드래곤 스파이크 | ←→K | 중 | 40 |
| 플래쉬 턴 | ←←P | 상 | 18 |
| 하이 킥 | K | 상 | 30 |
| 하이 스핀킥 | KK | 상상 | 30 32 |
| 드래곤 프레아 | →→K | 중 | 42 |
| 드래곤 스텝 하이 | →F+K | 상 | 36 |

**잡기**

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 헬 드라이브 | F+P | 상단 | 40 |
| 드래곤 건너 | →F+P | 상단 | 42 |
| 견차 던지기 | ←F+P | 상단 | 48 |
| 견차 던지기 | (점프 중)F+P | 상단 | 48 |
| 더 · 웨이 · 오브 · 더 · 드래곤 | ↓↙←F+P | 상단 | 5+5+5+5+5+30 |
| 더 · 폴 · 오브 · 더 · 드래곤 | (벽근처) ↓↙←F+P | 상단 | 5+5+5+5+5+20+20 |
| 헤드록 | ↓↘→F+P | 상단 | 53 |
| 블록킹 헤드록 | (헤드록 중)←←F+P | 파생 | 25 |
| 드래곤레이브 | (적의 뒤에서)F+P | 상단 | 30+25 |
| 절함펀치 | (적의 뒤에서) ↓↘→F+P | 상단 | 58 |
| 절함펀치 | (적의 뒤에서 점프중)F+P | 상당 | 58 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 프론트 페이스 록 | 하단잡기↓F+P | 하단 | 55 |
| 프론트 페이스 록 | 하단잡기(점프중) ↓F+P | 하단 | 55 |
| 사이드 버스터 | 하단잡기↙F+P | 하단 | 60 |
| 징벌펀치 | 하단잡기(적의 뒤에서) ↓F+P | 하단 | 63 |
| 징벌펀치 | 하단잡기(적의 뒤에서 점프중) ↓F+P | 하단 | 63 |

**홀드기**

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 갓 레스 숏니 | (적 상단P에 대해)→↖F | 상P반격 | 28+30 |
| 트레스 건너 | (적 상단K에 대해)→↖F | 상K반격 | 58 |
| 더블 바인드 | (적 중단P에 대해)→×←F | 중P반격 | 10+10 |
| 레그 스윕 | (적 중단K에 대해)←→F | 중K반격 | 58 |
| 딥 더 드래곤 | (적 하단P에 대해)→↙F | 하P반격 | 28+30 |
| 드래곤 트위스트 | (적 하단K에 대해)→↙F | 하K반격 | 20+5+5+28 |

**다운 공격**

| 기술명 | 커맨드 | 데미지 |
|---|---|---|
| 짓밟기 | ↑P+K | 20 |
| 엔터 더 드래곤 | ↑F+P+K | 15+5+5 |
| 로우 스냅킥 | ↓K | 10 |

**특수기**

| 기술명 | 커맨드 | 데미지 |
|---|---|---|
| 어필 | ←→×→F+P+K | 0 |

## ● 기술 설명

### 킥 어퍼(↗K)

상대를 가장 손쉽게 공중으로 띄울 수 있는 기술. 어떤 상태에서라도 적이 히트되면 공중으로 뜬다. 데미지도 짭잘하고 발동도 빨라 적이 공격해 들어올 때 써주어도 무방하다. 공중 연속기의 시작.


▲따라 때

### 드래곤 킥(↓↘→K)

잔리의 가장 대표적인 기술이자 잔리의 모든 것을 보여주는 기술. 특이하게 판정이 강 상단(強上段)이라 서서 가드가 불가능하다. 적과 너무 붙어있지만 않다면 중 · 장거리에서 상대의 허를 노리고 기습용으로 자주 히트시킬 수 있다. 자체의 데미지 도 상당하고 히트된 상대는 무조건 맞고 날아가기 때문에 폭발 데미지로 추가 데미지를 노리기 쉽다. 물론 어느 정도 노련한 상대는 충분히 흘리거나 앉아 피해버린다. 그러나 그 화려한 연출과 미장센 만을 위해서도 충분히 쓸 가치가 있는 기술.


▲고(故) 이소룡 선생님의 영화에서 볼 수 있다

### 드래곤 슬라이서(PPP↓K)

PPP이후 중단이나 하단으로 나뉘어 공격 할 수 있어 쉽게 적에게 이지선다를 선사한다. 하단 킥 공격이 노말 히트되면 상대는 비틀거리며 일어나게 되고 자세가 무너진 상대에게 여러가지 추가타를 먹여줄 수 있다. 연구 가치가 있는 기술.


▲뭘 넣을까?

### 보디블로우(→P)

잔리에게 가장 유용한 중단 공격. 데미지, 발동, 리치 어느 것 하나 빠질게 없다. 비틀거리는 적을 킥 어퍼(↗K) 등으로 띄운 후 연속기로도 간단히 연결된다. 막혀도 그다지 위험에 처하진 않는다. 단, 너무 남발하다간 상대의 홀드기에 당하기 쉽다..

### 더블 바인드(→×←F)

상대의 중단 P에 대한 디펜시브 홀드. 데미지도 높지만 상대의 자세를 무너뜨려 추가타를 먹일 수 있게된다. 이 외에도 상단 K에 대한 디펜시브 홀드도 비슷한 효과가 있다.


▲역시나 추가타가 관건



# 레온

전작의 솔리터리(하게 보이고 싶어하던) 군바리 베이맨과 완전히 같은 기술을 가진 레온. 유행 다 지난 데저트 패턴 군복이나 알라딘 코스프레를 하고선 싸운다. 초 변태 캐릭터 잭과 뭔가 연관이 있을 것 같은 스토리 모드의 중간 데모도 심상치 않다. 불행히도 베이맨 만큼이나 소외 받을 녀석이다. 다들 소외시켜주자.

## ● 기술표

### 기본기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 잽 | P | 상 | 12 |
| 팜 스탬프 | ↘P | 중 | 20 |
| 로우 너클 | ↓P | 하 | 5 |
| 하이 킥 | K | 상 | 32 |
| 미들 사이드 킥 | ↘K | 중 | 26 |
| 로우 킥 | ↓K | 하 | 12 |

### 배후 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 턴 백너클 | P | 상 | 12 |
| 스매쉬 훅 | PP | 상중 | 12 18 |
| 스매쉬 어퍼 | PPP | 상중중 | 12 18 22 |
| 턴 보디블로우 | ↓P | 중 | 15 |
| 턴 로우 스핀 너클 | ⬇P | 하 | 13 |
| 턴 스핀킥 | K | 상 | 30 |
| 턴 사이드 킥 | ↓K | 중 | 28 |
| 턴 로우 스핀킥 | ⬇K | 하 | 25 |

### 점프 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 어설트 다운 팜 | (전방 점프중)P | 중 | 15 |
| 어설트 프론트 킥 | (전방 점프중)K | 중 | 30 |
| 어설트 스매쉬 훅 | (전방 점프 착지 전에)P | 중 | 20 |
| 어설트 레그 스파이크 | (전방 점프 착지 전에)K | 하 | 25 |
| 에어 다운 팜 | (수직 점프중)P | 중 | 15 |
| 에어 프론트킥 | (수직 점프중)K | 중 | 30 |
| 스텝 스매쉬 훅 | (수직 점프 착지 전에)P | 중 | 20 |
| 스텝 레그 스파이크 | (수직 점프 착지 전에)K | 하 | 25 |
| 트랩 스매쉬 훅 | (후방 점프 착지 전에)P | 중 | 20 |
| 트랩 레그 스파이크 | (후방 점프 착지 전에)K | 하 | 25 |

### 기상 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 기상기 하이킥 | (엎드린 상태에서 적이 발쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상기 로우 킥 | (엎드린 상태에서 적이 발쪽에) ⬇K | 하 | 20 |
| 기상기 하이킥 | (누운 상태에서 적이 발쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상기 로우 킥 | (누운 상태에서 적이 발쪽에) ⬇K | 하 | 20 |
| 기상기 하이킥 | (엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상기 로우 킥 | (엎드린 상태에서 적이 머리쪽에) ⬇K | 하 | 20 |
| 기상기 하이킥 | (엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상기 로우 킥 | (엎드린 상태에서 적이 머리쪽에) ⬇K | 하 | 20 |

### 통상기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 팜 애로 | ↖P | 중 | 30 |
| 토마호크 엘보 | ↗P | 중 | 32 |
| 스매쉬 훅 | ↑P | 중 | 18 |
| 스매쉬 어퍼 | ↑PP | 중중 | 18 22 |
| 토라스 킥 | (일어나는 중)K | 상 | 36 |
| 라이징 토마호크 | ↗K | 중 | 34 |
| 자베링 킥 | ↑K | 상 | 30 |
| 보디소베트 | F+K | 중 | 35 |
| 브래스트 백 너클 | ←P | 상 | 24 |
| 브래스트 토라스 | ←PK | 상상 | 24 36 |
| 브래스트 드라이브 니 | ←P→K | 상중 | 24 25 |
| 니 리프트 | →K | 중 | 25 |
| 스매쉬 | ↘P | 중 | 25 |
| 힐 해머 | ←K | 중 | 30 |
| 헤드배트 | P+K | 중 | 25 |
| 암 그레네이드 | →P+K | 상 | 38 |
| 프레임 너클 | →→P | 상 | 30 |
| 숄더 태클 | ←→P | 중 | 40 |
| 스윙 더블 해머 | ←P+K | 중 | 25 |
| 리버스 더블 해머 | ←P+KP | 중중 | 30 |
| 레그 스파이크 | ↙K | 하 | 25 |
| 보디블로우 | →P | 중 | 18 |
| 스토막 크래쉬 | →PP | 중중 | 18 18 |
| 소릿드 크래쉬 | →PPP | 중중중 | 18 18 25 |
| 크래쉬 레그 스파이크 | →PP↓K | 중중하 | 18 18 20 |
| 스토막 브레이크 | →PK | 중중 | 18 30 |
| 잽 | P | 상 | 12 |
| 잽 · 보디 블로우 | P→P | 상중 | 12 18 |
| 래쉬 소베트 | P→PK | 상중중 | 12 18 35 |
| 러쉬 레그 스파이크 | P→P↓K | 상중하 | 12 18 20 |
| 잽 · 하이킥 | PK | 상상 | 12 30 |
| 잽 · 스트레이트 | PP | 상상 | 12 12 |
| 스톰 훅 | PPP | 상상중 | 12 12 28 |
| 스톰 블래스트 너클 | PP←P | 상상상 | 12 12 24 |
| 스톰 소베트 | PPK | 상상중 | 12 12 35 |
| 스톰 어퍼 | PP↙P | 상상중 | 12 12 32 |
| 하이 킥 | K | 상 | 32 |
| 트랩 힐 해머 | KK | 상중 | 32 30 |
| 트랩 더블 해머 | KP | 상중 | 32 25 |
| 트랩 리버스 해머 | KPP | 상중중 | 32 35 30 |
| 자이안트 어퍼 | ↓↙←P | 중 | 32 |
| 사이드 시미타 | →→K | 하 | 20 |
| 시미타 록 힐 | →→KK | 하중 | 20 30 |
| 턴 로우 자벨링 | ↓F+K | 하 | 22 |

### 잡기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 빅토르 역십자 굳히기 | F+P | 상단 | 45 |
| 넥 행잉 쓰리 | ←F+P | 상단 | 43 |
| 넥 행잉 쓰리 | (벽근처)←F+P | 상단 | 53 |
| 팔 굳히기 | →F+P | 상단 | 48 |
| 팔 굳히기 | (점프중)F+P | 상단 | 48 |
| 화이어 스톰 니 | (벽근처)→F+P | 상단 | 55 |
| 다리 잡기 | ←→F+P | 상단 | 45 |
| 서서 아킬레스 건 굳히기 | (다리잡기 중)→×→F+P | 파생 | 25 |
| 역반 새우 굳히기 | (서서 아킬레스 건 굳히기 중)↓F+P | 파생 | 35 |
| 카니바사미 | ↘↘F+P | 상단 | 42 |
| STF | (카니바사미 중)↓↓F+P | 파생 | 10+25 |
| 스탠딩 암 록 | ↓↙←F+P | 상단 | 30 |
| 수극완만 | (스탠딩 암 록 중)→×→F+P | 파생 | 30 |
| DDT | (수극완만 중)↓F+P | 파생 | 45 |
| 풍차식 백 브리커 | ←↙↓↘→F+P | 상단 | 67 |
| 데저트 브릿지 | (벽근처)←↙↓↘→F+P | 상단 | 75 |
| 날아서 팔 역십자 굳히기 | (적의 뒤에서)F+P | 상단 | 55 |
| 헬 하자드 록 | (적의 뒤에서)→F+P | 상단 | 30+30 |
| 헬 하자드 록 | (적의 뒤에서 점프중) F+P | 상단 | 30+30 |
| 슬립퍼 홀드 | (적의 뒤에서)←→F+P | 상단 | 50 |
| 스윙 슬리퍼 | (슬립퍼 홀드 중)→×→F+P | 파생 | 40 |
| 스윙 브레스 폴 | (벽근처 슬립퍼 홀드 중) | 파생 | 30+20 |
| 스윙 브레스 폴 | (슬립퍼 홀드중)→×→F+P | 파생 | 30+20 |
| 팔 굳히기 | 하단잡기↓F+P | 하단 | 40 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 팔 굳히기 | 하단잡기(점프중) ↓F+P | 하단 | 40 |
| 팔 누르고 역십자 굳히기 | (팔 누르기 중) ↓F+P | 파생 | 20 |
| 크레이지 크래쉬 | (팔 누르고 역십자 굳히기 중) ↓↓F+P | 파생 | 8+8+8 |
| 스네이크 페이스 록 | ↙F+P | 하단 | 25+30 |
| 스네이크 페이스 록 | (적의 뒤에서)↙F+P | 하단 | 25+30 |
| 리버스 암 록 | (스네이크 페이스 록 중) ↓F+P | 파생 | 20 |
| 그라운드 서브미션 | (다운된 적에게) ↓F+P | 다운 | 30 |

**홀드기**

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 목잡아 십자굳히기 | (적 상단P에 대해)→↖F | 상P반격 | 62 |
| 뒤 아킬레스 건 굳히기 | (적 상단K에 대해)→↖F | 상K반격 | 30+32 |
| 데스 트랩 | (적 중단P에 대해)→×←F | 중P반격 | 62 |
| 스네이크 바이트 | (벽근처 적 중단P에 대해) →×←F | 중P반격 | 72 |
| 날아서 팔 십자 굳히기 | (적 중단K에 대해)←→F | 중K반격 | 62 |
| 파고들어 십자 굳히기 | (적 하단P에 대해)→↙F | 하P반격 | 62 |
| 코브라 데스록 | (적 하단K에 대해)→↙F | 하K반격 | 30+32 |

**다운공격**

| 기술명 | 커맨드 | 데미지 |
|---|---|---|
| 니 드롭 | ↑P+K | 22 |
| 스톰핑 | ↓K | 12 |

**특수기**

| 기술명 | 커맨드 | 데미지 |
|---|---|---|
| 어필 | ←→×←F+P+K | 0 |

## ● 기술 설명

### 니리프트(→K)

마치 제프리의 니 푸시 같은 공격을 한다. 데미지는 별로지만 발동이 빠르고 판정이 좋아 자주 히트시킬 수 있다. 히트된 상대에게 여러 가지 공격들을 시도 할 수 있다. 그다지 연속기에 의지하지 않는 레온으로 서는 대전시의 주력기술이 된다. 리치가 짧은 것이 아쉽다.



▲이게 밥줄이다

### 소럿드 크래쉬(→PPP)

앞으로 돌진하며 중단 펀치를 세 번 날린다. 파워도 엄청나고 기술 사이사이 사기에 가까운 딜레이를 줄 수 있다. 단 막히면 레온도 죽음을 면키 어렵게 된다. 주로 지상에서 보다는 연속기에 쓰인다.



▲무식하게 퍽! 퍽! 퍽!

### 자이안트 어퍼(↓↙←P)

순식간에 거리를 좁히며 큰 동작의 어퍼를 날린다. 레온에게 있어서 거의 유일한 띄우기 공격이며 공중 연속기의 시작이라 할 수 있다. 불시의 기습도 성공할 정도로 엄청난 리치를 자랑하며 발동은 느리지만 파워가 모든 것을 보상해 준다. 단 카운터 히트가 아니라면 상대는 그로기 상태가 되거나 비틀거리게 된다.



▲생긴거에 비해 별로 높이 못 띄운다

### 풍차식 백브리커(←↙↓↘→F+P)

커맨드 조차 우리에게 친숙한 풍차식 백 브리커는 레온의 가장 강력한 커맨드 잡기. 연속 공격을 제외하면 가장 세다. 다른 캐릭터에 비해 잡을 기회가 많은 레온에겐 가장 확실한 잡기 수단이 된다. 상대방의 혼신의 연속기를 잡기 한번으로 만회할 수 있을 만큼 강력하므로 상대의 빈틈을 포착한다면 반드시 사용해 주자. 서비스로 다운공격도 들어간다.



▲우오오오~!!

### 다리 잡기 연속기 (←→F+P, →×←F+P, ↓F+P)

다리 잡기-서서 아킬레스건 굳히기-역반 새우 굳히기로 이어지는 세 번의 연속잡기를 구사한다. 물론 전부 들어간다면 엄청난 데미지를 줄 수 있지만 전작에 비해 너무나도 쉽게 풀려 거의 의미가 없다. 연속 잡기의 시작인 다리 잡기의 데미지가 높은 편이라 요행을 바라고 한 번 쯤 사용해 보자.



▲이X! 이리와!



▲다리 벌려!



▲거짓말 - 예술인가 외설인가?



# 레이팡

태극권을 사용하는 묘령의 중국 여인네. 깜찍하고 귀엽고 발랄한 이미지로 전작부터 꾸준한 사랑을 받아오는 레이팡. 이번엔 강력한 기술들과 연속기로 무장하고 최강의 자리를 넘보게 되었다.

## ● 기술표

### 기본기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 단편 | P | 상 | 10 |
| 나찰의 | ↘P | 중 | 20 |
| 쌍통포 | ↓P | 하 | 5 |
| 축각 | K | 상 | 28 |
| 통각 | ↘K | 중 | 25 |
| 하탕각 | ↓K | 하 | 10 |

### 배후 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 전신단편 | P | 상 | 12 |
| 후초 | ↓P | 중 | 16 |
| 전신하세단편 | ⬇P | 하 | 12 |
| 전신축각 | K | 상 | 30 |
| 전신탕각 | ↓K | 중 | 25 |
| 전신하탕각 | ⬇K | 하 | 23 |
| 섬통배 | P+K | 중 | 38 |

### 점프공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 비상타격 | (전방 점프중)P | 중 | 15 |
| 비상탕각 | (전방 점프중)K | 중 | 30 |
| 비상쌍안 | (전방 점프 착지 전에)P | 상 | 22 |
| 비상달리기 | (전방 점프 착지 전에)K | 하 | 25 |
| 비상타격 | (수직 점프중)P | 중 | 15 |
| 비상탕각 | (수직 점프중)K | 중 | 30 |
| 비상쌍안 | (수직 점프 착지 전에)P | 상 | 22 |
| 비상달리기 | (수직 점프 착지 전에)K | 하 | 25 |
| 퇴신쌍안 | (후방 점프 착지 전에)P | 상 | 22 |
| 퇴신천궁퇴 | (후방 점프 착지 전에)K | 중 | 20 |

### 기상 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 기상기 하이킥 | (엎드린 상태에서 적이 발쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상기 로우킥 | (엎드린 상태에서 적이 발쪽에) ⬇K | 하 | 20 |
| 기상기 하이킥 | (누운 상태에서 적이 발쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상기 로우킥 | (누운 상태에서 적이 발쪽에) ⬇K | 하 | 20 |
| 기상기 하이킥 | (엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상기 로우킥 | (엎드린 상태에서 적이 머리쪽에) ⬇K | 하 | 20 |
| 기상기 하이킥 | (누운 상태에서 적이 머리쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상기 로우킥 | (누운 상태에서 적이 머리쪽에) ⬇K | 하 | 20 |

### 통상기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 전초 | ↗P | 중 | 25 |
| 사비주격 | ↑P | 상 | 18 |
| 탕각 | ↗K | 중 | 23 |
| 이기각 | ↗KK | 중상 | 23 25 |
| 전신파련각 | ↖K | 상 | 34 |
| 쌍안 | →→P | 중 | 26 |
| 쌍풍관이 | →→P | 상 | 25 |
| 칠촌고 | ←→P | 중 | 40 |
| 금계독립 | P+K | 상 | 20 |
| 금계독립 | P+K | 중 | 25 |
| 달리기 | ↓↓K | 하 | 25 |
| 주격 | →P | 중 | 17 |
| 연주격 | →PK | 중상 | 17 20 |
| 연주격 | →PK | 중중 | 17 25 |
| 엄수타 | ←←P | 상 | 26 |
| 포두추산 | ←P | 중 | 22 |
| 포두추산 · 전초 | ←PP | 중중 | 22 25 |
| 습지룡 | ↙P | 중 | 18 |
| 상보철성 | ↙PP | 중중 | 18 28 |
| 소금타 | ↓↘→P | 중 | 32 |
| 격지 | ↘↘P | 하 | 20 |
| 격지탕각 | ↘↘PK | 하중 | 20 23 |
| 격지이기각 | ↘↘PKK | 하중상 | 20 23 25 |
| 격지배절 | ↘↘PP+K | 하중 | 20 35 |
| 측탕각 | →K | 상 | 24 |
| 분각 | →→K | 중 | 32 |
| 파각 | ↑K | 상 | 24 |
| 괘면각 | ←K | 상 | 30 |
| 천궁퇴 | ←KK | 상중 | 30 20 |
| 천궁련퇴 | ←KK↓K | 상중하 | 30 20 15 |
| 부인각 | ↙K | 하 | 15 |
| 부인달리기 | ↙KK | 하하 | 15 23 |
| 통각 | ↘K | 중 | 25 |
| 통각 · 배절고 | ↘KP+K | 중중 | 25 35 |
| 포호귀산 | →P+K | 상 | 22 |
| 나찰의 | ↘P | 중 | 20 |
| 전신단편 | P | 상 | 12 |
| 단편 | P | 상 | 10 |
| 번신단편 | ↖P | 중 | 29 |
| 고탐마 | PP | 상상 | 10 12 |
| 연환소금타 | PPP | 상상중 | 10 12 32 |
| 옥녀천사 | PP→P | 상상중 | 10 12 20 |
| 연환금계독립 | PP→PK | 상상중상 | 10 12 20 20 |
| 연환금계독립 | PP→PK | 상상중중 | 10 12 20 25 |
| 연환포두추산 | PP←P | 상상중 | 10 12 22 |
| 연환전초 | PP←PP | 상상중중 | 10 12 22 25 |
| 연환축각 | PPK | 상상상 | 10 12 25 |
| 연환련축각 | PPKK | 상상상상 | 10 12 25 28 |
| 연환천궁퇴 | PPK↓K | 상상상중 | 10 12 25 20 |
| 연환달리기 | PP↓K | 상상하 | 10 12 25 |
| 청룡출수 | P↘P | 상중 | 20 |
| 청룡쌍안 | P↘PP | 상중중 | 20 26 |
| 청룡배절 | P↘PP+K | 상중중 | 20 26 35 |
| 단편 · 괘면각 | PK | 상상 | 10 30 |
| 단편 · 천궁퇴 | PKK | 상상중 | 10 30 20 |
| 단편 · 천궁련퇴 | PKK↓K | 상상중하 | 10 30 20 15 |
| 축각 | K | 상 | 28 |
| 연축각 | KK | 상상 | 28 32 |
| 축각 · 천궁퇴 | K↓K | 상중 | 28 20 |
| 백학경수 | ←P+K | 상 | 20 |
| 당두포 | ↙P+K | 중 | 34 |
| 배절 | ↓P+K | 중 | 35 |
| 선풍각 | F+K | 중 | 35 |

### 잡기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 도예 | F+P | 상단 | 42 |
| 야마분종 | ←F+P | 상단 | 46 |
| 회신추추 | (벽근처)←F+P | 상단 | 0 |
| 도권고 | ↘F+P | 상단 | 20+32 |
| 편신타 | ←→F+P | 상단 | 55 |
| 로슬요보 | →→F+P | 상단 | 25+25 |
| 로슬요보 | (점프중)F+P | 상단 | 25+25 |
| 로슬압신보 | (벽근처)→→F+P | 상단 | 25+35 |
| 도수타홍 | ↓↘→F+P | 상단 | 48 |
| 태공조어 | (도수타홍 중에)←F+P | 파생 | 20 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 연 · 태공조어 | (태공조어 중에)→→F+P | 파생 | 32 |
| 탁 견 | (태공조어 중에)←—F+P | 파생 | 28 |
| 자루 없기 | ↓↙←F+P | 상단 | 15+47 |
| 탁주 돌기 | (적의 뒤에서)F+P | 상단 | 55 |
| 상보고 | (적의 뒤에서)→→F+P | 상단 | 58 |
| 상보고 | (적의 뒤에서 점프중)F+P | 상단 | 58 |
| 슬정추파각 | (적의 뒤에서) ↓↘←F+P | 상단 | 30+30 |
| 토일권 | ↓F+P | 하단 | 10+20+28 |
| 금계독립 | ↙F+P | 하단 | 62 |
| 금계독립 | (점프중) ↓F+P | 하단 | 62 |
| 제수상세 | (적의 뒤에서) ↓F+P | 하단 | 65 |
| 제수상세 | (적의 뒤에서 점프중) ↓F+P | 하단 | 65 |

**홀드기**

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 전선소퇴 | (적 상단P에 대해)→↖F | 상P반격 | 62 |
| 로퇴탕신 | (적 상단K에 대해)→↖F | 상K반격 | 32+30 |
| 편신격 | (적 중단P에 대해)—×—F | 중P반격 | 62 |
| 편신배절고 | (벽근처 적 중단P에 대해)—×—F | 중P반격 | 30+42 |
| 회련 | (적 중단K에 대해)←—F | 중K반격 | 0 |
| 쌍파각 | (적 하단P에 대해)→↙F | 하P반격 | 62 |
| 포퇴조각 | (적 하단K에 대해)→↙F | 하K반격 | 62 |
| 채열 | (적 상중P에 대해)←↗F | 상중P반격 | 0 |
| 봉세 | (적 상중K에 대해)←↗F | 상중K반격 | 0 |
| 이세 | (적 하단P에 대해)←↘F | 하단P반격 | 0 |
| 화추 | (적 하단K에 대해)←↘F | 하단K반격 | 0 |

**다운공격**

| 기술명 | 커맨드 | 데미지 |
|---|---|---|
| 낙쌍타격 | ↑P+K | 18 |
| 진각 | ↓K | 15 |

**특수기**

| 기술명 | 커맨드 | 데미지 |
|---|---|---|
| 어필 | ←×—F+P+K | 0 |
| 어필 | ↓↓F+P+K | 0 |
| 어필 | —×→F+P+K | 0 |
| 어필 | ←←F+P+K | 0 |

## ● 기술 설명

### 연주각(→PK)

레이팡을 최강으로 올려놓은 기술. 짧은 중단기 주격을 한 뒤 곧장 칠촌고(←—P)로 이어진다. 주격과 칠촌고 사이에 엄청난 시간의 딜레이를 줄 수도 있으며 그 사이 반격하려는 적을 칠촌고로 띄우거나 또는 막거나 홀드 하려는 적을 던져버릴 수도 있다. 히트하면 무조건 공중에 뜨게되어 공중 연속기를 고스란히 맞게 되고 막혔다고 해도 딜레이가 없다시피 하기 때문에 부담 없이 써도 상관없다. 단, 홀드기 반격을 주의하자.



▲용창식(?)

### 배절고(↘P+K)

강력한 철산고를 한다. 리치는 좀 짧지만 높은 데미지와 살인적인 판정이 이를 보상해준다. 기술을 하기 전에 몸을 숙이며 어느 정도 상·중단 기술들을 피할 수 있다. 상대의 공격을 유도하고선 사용해주자. 카운터로 히트한다면 연속기를 넣어 줄만큼 상대를 높이 띄우게 된다. 특이하게도 기술사용 후 뒤를 돈 상태가 된다.



### 통각 · 배절고(↘KP+K)

긴 리치의 중단킥을 하고 곧장 배절고를 넣는다. 통각 뒤에 딜레이를 주고선 공격 할 수 있으며 대개 공중 콤보의 마무리로 넣는다. 연주격 등을 카운터로 맞고 뜬 상대에게 사용하면 적격. 데미지는 비상식적으로 많다. 레이팡 공중콤보의 꽃.



▲차고



▲날린다

### 연환전초(PP→PP)

상단의 PP 뒤에 중·중의 공격을 한다. 각각 단일 기술로도 있으나 연환전초로 사용하면 딜레이 없이 이어진다. 공중 콤보로도 넣을 수 있지만 주로 3발 째까지는 연속으로 써주고 마지막 4발 째에 여러 가지 심리전을 거는데 사용된다. 상대를 구석 쪽으로 몰아가는데도 유용하다.



▲연속기로 넣으면 데미지도 만만치 않다

### 자루 없기(↓↙←F+P)

단일 잡기 중에서는 최고의 데미지를 자랑한다. 커맨드도 그다지 어렵지 않으니 기회가 있을 때마다 써주자. 레이팡의 경우 워낙 통상기들의 성능이 좋아 상대의 빈틈을 노려 잡을 기회가 많은 만큼 반드시 마스터하자.





# 아인

FF8의 스콜을 연상시키는 외모에 닌자 복장을 한 미모의 캐릭터로, 아마도 소녀팬들의 인기를 독차지 할 1순위일지도 모른다. 그러나 철권의 폴을 연상시키는 간단하면서 위력이 뛰어난 기술로 동네 아저씨들의 인기 순위에도 1위로 마크될 가능성이 높다. 한방 한방이 위력적인 날리기 공격이 많으므로 벽과의 거리가 좁은 스테이지를 선택해서 싸우는 것이 지형적 특성을 십분 발휘할 수 있는 방법.

## ● 기술표

### 기본기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 순찌르기 | P | 상 | 10 |
| 양찌르기 | ↘P | 중 | 20 |
| 하단찌르기 | ↓P | 하 | 5 |
| 돌려차기 | K | 상 | 30 |
| 앞돌려차기 | ↘K | 중 | 20 |
| 하단 돌려차기 | ↓K | 하 | 10 |

### 배후 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 진향정권 | P | 상 | 35 |
| 원형 역찌르기 | ↓P | 중 | 38 |
| 진향하단 찌르기 | ⬇P | 하 | 13 |
| 배후 후방차기 | K | 상 | 30 |
| 진향종떨구기 | ↓K | 중 | 27 |
| 진향하단족도 | ⬇K | 하 | 15 |
| 날아 후방차기 | ↑K | 중 | 30 |

### 점프 공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 전방 날아찌르기 | (전방 점프중)P | 중 | 15 |
| 전방 날아차기 | (전방 점프중)K | 중 | 30 |
| 전방 날아 쌍수찌르기 | (전방 점프 착지 전에)P | 상 | 20 |
| 전방 날아 쌍수찌르기 | (전방 점프 착지 전에)P | 중 | 20 |
| 전방 날아 수면차기 | (전방 점프 착지 전에)K | 하 | 25 |
| 위로 날아 찌르기 | (수직 점프중)P | 중 | 15 |
| 위로 날아차기 | (수직 점프중)K | 중 | 30 |
| 위로날아 쌍수 찌르기 | (수직점프 착지 전에)P | 상 | 20 |
| 위로날아 쌍수 찌르기 | (수직점프 착지 전에)P | 중 | 20 |
| 위로 날아 수면차기 | (수직점프 착지 전에)K | 하 | 25 |
| 후방 날아 풍진 | (후방점프 착지 전에)P | 중 | 45 |
| 후방 날아 수면차기 | (후방점프 착지 전에)K | 하 | 25 |

### 기상공격

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 기상기 하이킥 | (엎드린 상태에서 적이 발쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상기 로우킥 | (엎드린 상태에서 적이 발쪽에) ⬇K | 하 | 20 |
| 기상기 하이킥 | (누운 상태에서 적이 발쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상기 로우킥 | (누운 상태에서 적이 발쪽에) ⬇K | 하 | 20 |
| 기상기 하이킥 | (엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상기 로우킥 | (엎드린 상태에서 적이 머리쪽에) ⬇K | 하 | 20 |
| 기상기 하이킥 | (누운 상태에서 적이 머리쪽에)K | 중 | 20 |
| 기상기 로우킥 | (누운 상태에서 적이 머리쪽에) ⬇K | 하 | 20 |

### 통상기

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 악타 | →P | 중 | 24 |
| 오처 | ←P | 상 | 42 |
| 쌍수찌르기 | →P+K | 상(중) | 20(20) |
| 풍진 | ↓↘→P | 중 | 45 |
| 괴타 | ↑P | 중 | 20 |
| 빙쇄 | ↘P | 상 | 38 |
| 고공 팔꿈치 찌르기 | ↗P | 중 | 25 |
| 무뢰 | ↗PK | 중상 | 30 |
| 연속 찌르기 | PP | 상상 | 10 10 |
| 연풍진 | PPP | 상상중 | 10 10 25 |
| 연구수 | PP→P | 상상상 | 10 10 16 |
| 연견우 | PP→PP | 상상상중 | 10 10 16 18 |
| 무종 | PP→PK | 상상상중 | 10 10 16 25 |
| 낙조 | PP→P↓K | 상상상하 | 10 10 16 22 |
| 연속 찌르기 돌려차기 | PPK | 상상상 | 10 10 25 |
| 연속 찌르기 연돌려차기 | PPKK | 상상상중 | 10 10 25 27 |
| 연속 찌르기 하단 돌려차기 | PP↓K | 상상하 | 10 10 10 |
| 주작 | PP↓KK | 상상하상 | 10 10 10 32 |
| 용미 | PP⬇KK | 상상하하 | 10 10 10 24 |
| 찌르고 돌려차기 | PK | 상상 | 10 25 |
| 찌르고 연속 돌려차기 | PKK | 상상중 | 10 10 27 |
| 구수 찌르기 | →→P | 상 | 16 |
| 견우 | →→PP | 상중 | 16 18 |
| 구수 · 옆차기 | →→PK | 상중 | 16 25 |
| 구수 · 수면차기 | →→P↓K | 상하 | 16 25 |
| 철퇴 | ←P | 상 | 15 |
| 철퇴 · 하단족도 | ←P↓K | 상하 | 15 15 |
| 천애 | ←P↓KP | 상하중 | 15 15 20 |
| 연철퇴 | ←PP | 상상 | 15 15 |
| 자연 | ←PPP | 상상중 | 15 15 20 |
| 풍문 | ←PP↓K | 상상하 | 15 15 25 |
| 돌려차기 | K | 상 | 30 |
| 돌려 뒤차기 | KK | 상중 | 30 27 |
| 위로 돌려차기 | (일어서는 도중)K | 상 | 35 |
| 앞차기 | ←K | 중 | 28 |
| 뛰어 무릎차기 | →→K | 중 | 25 |
| 유성 | →→KK | 중상 | 25 20 |
| 잔성 | →→KKK | 중상중 | 25 20 25 |
| 천창 | ↘K | 중 | 30 |
| 종떨구기 | ↑K | 중 | 27 |
| 풍운 | ←←K | 중 | 38 |
| 사공 | ↓↘→K | 중 | 42 |
| 광로 | F+K | 중 | 30 |
| 광로 · 뛰어차기 | F+KK | 중상 | 30 30 |
| 광로 · 수면차기 | F+K↓K | 중하 | 30 25 |
| 광림 | ←F+K | 상 | 28 |
| 당주 | P+K | 중 | 32 |
| 효종 | P+K→P | 중중 | 32 40 |
| 슬축 | ➡K | 중 | 24 |
| 귀치 | ➡KK | 중중 | 24 32 |
| 족도차기 | →K | 상 | 25 |
| 족도 연속차기 | →KK | 상상 | 25 25 |
| 열성 | →KKK | 상상상 | 25 25 25 |
| 천랑 | →KK→K | 상상중 | 27 |
| 하단족도 | ↙K | 하 | 15 |
| 은랑 | ↙KK | 하중 | 15 27 |
| 인룬 | ↙KP | 하중 | 15 20 |
| 하단족도 · 구수찌르기 | ↙K→P | 하상 | 15 16 |
| 뇌우 | ↙K→PP | 하상중 | 15 16 18 |
| 천뢰 | ↙K→PK | 하상중 | 15 16 25 |
| 계뢰 | ↙K→P↓K | 하상하 | 15 16 22 |
| 표미 | ⬇KK | 하하 | 10 24 |
| 날아 전방차기 | ↗K | 중 | 23 |
| 상린 | ↗KK | 중상 | 23 25 |
| 광풍 | →F+K | 중 | 37 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 무학 | ↘K | 중 | 36 |
| 날아차기 | ↘K | 중 | 20 |
| 날아 연차기 | ↘KK | 중중 | 20 23 |
| 천린 | ↘KKK | 중중상 | 20 23 23 |

**잡기**

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 수월 | F+P | 상단 | 10+30 |
| 용골 | ←F+P | 상단 | 15+32 |
| 용골 | (점프중) F+P | 상단 | 15+32 |
| 용골 | (벽근처)←F+P | 상단 | 57 |
| 화영 | ↘↘F+P | 상단 | 65 |
| 열화 | (벽근처)↘↘F+P | 상단 | 15+15+15+15+15 |
| 풍도 | →F+P | 상단 | 10+38 |
| 홍련 | ↓↙←F+P | 상단 | 15+30+15 |
| 쌍정 | (적의 뒤에서)F+P | 상단 | 55 |
| 성령 | (적의 뒤에서)←F+P | 상단 | 60 |
| 성령 | (적의 뒤에서 점프중)F+P | 상단 | 60 |
| 영월 | ↓F+P | 하단 | 55 |
| 영월 | (점프중)↓F+P | 하단 | 55 |
| 백설자 | ↙F+P | 하단 | 60 |
| 학수혐 | (적의 뒤에서) ↓F+P | 하단 | 62 |
| 수륜 | (적의 뒤에서) ↙F+P | 하단 | 65 |

**홀드기**

| 기술명 | 커맨드 | 판정 | 데미지 |
|---|---|---|---|
| 파추 | (적 상단P에 대해)→↖F | 상P반격 | 60 |
| 천하 | (적 상단K에 대해)→↖F | 상K반격 | 60 |
| 낙망 | (적 중단P에 대해)→×←F | 중P반격 | 30+30 |
| 멸문 | (적 중단K에 대해)←→F | 중K반격 | 60 |
| 유전 | (적 하단P에 대해)→↙F | 하P반격 | 30+30 |
| 광망 | (적 하단K에 대해)→↙F | 하K반격 | 20+40 |

**다운공격**

| 기술명 | 커맨드 | 데미지 |
|---|---|---|
| 악귀쇄 | ↑P+K | 18 |
| 하방 찌르기 | ↓P | 10 |

**특수기**

| 기술명 | 커맨드 | 데미지 |
|---|---|---|
| 어필 | ←→×←F+P+K | 0 |
| 어필 | ↓↓F+P+K | 0 |

## ● 기술 설명

### 쌍수찌르기(→P+K)

아키라(VF3)의 도산붕추와 흡사한 포즈로 양손으로 적을 찌른다. 데미지는 적으나 발동이 빠르나 막혀도 딜레이가 크지 않아 안정적이다. 그러나 남발하기엔 무리가 있다. 거리조절을 잘 해가며 견제기로 써주자.



▲도산붕추? 쌍장?

### 풍진(↓↘→P)

폴(TK3)의 붕권과 비슷한 포즈로 비슷한 공격을 한다. 성능조차 비슷하여 히트하면 상대는 저 멀리 날아가고 데미지는 무척 크다. 순식간에 상대와의 거리를 좁히며 일격을 먹일 수 있지만 근접거리에선 그다지 큰 효과를 못 본다. 단발기로서의 성능은 좋은 편.



▲똥 파워 풍진

### 날아전방차기(↗K)

잔리의 어퍼 킥과 비슷한 형태로 상대를 차올린다. 그러나 성능은 어퍼 킥보다 훨씬 못하여 카운터 히트가 아니면 상대가 너무 낮게 뜨고 또한 자신의 착지속도도 상당히 느리다. 연속기가 간신히 들어가기는 하지만 좀 불안한 것이 사실. 그래도 판정은 좋기 때문에 어느 정도 상대의 공격을 무시하면서 띄워버릴 수 있다.



▲제왕킥!

### 날아연차기(↘KK)

기본 중단킥에서 날아 앞차기를 연속으로 구사하는 기술. 단, 적과 상당히 밀착되어 있지 않다면 중단킥을 맞고 나가 떨어진 적을 날아 앞차기로 띄울 수 없게 된다. 비틀거리며 일어나는 적 위로 무심히 지나가는 발차기. 착지뒤엔 죽음만이 기다리고 있다.



▲중단킥 까지는 좋았으나



▲이제 어쩌지?

### 화영(↘↘F+P)

연속잡기가 없는 아인으로선 가장 강력한 커맨드 잡기가 된다. 깨끗하게 상대방의 뒷목을 노리고 수도를 날린다. 아인은 그다지 잡을 기회도 많지 않고 이것 외에도 다수의 커맨드 잡기를 가지고 있지만 데미지나 연출에서 가장 멋지다.



▲깔끔하게 한방

# 알아서 남 줄 수 있는것

## 교복 여고생 등장!

**■P+K를 누른 상태로 START**

DOA++의 쓰다가 늙어 죽을 만큼 많던 코스츔들은 사라졌지만, 절제의 미학으로 아야네와 카스미의 교복이 등장한다. 아야네는 수수한 조끼타입에 짧은치마, 카스미는 군청색 세라복이다. 양쪽 공히 팬티의 색은 흰색이며 색을 바꾸는 법은 안타깝게도 아직 발견되지 않았다. 사용 방법은 동전을 넣고 난입할 때, P+K를 누른 채로 시작하면 캐릭터 선택 화면에서 두명의 교복 코스츔이 추가되어있다. 이후 추가로 코스츔이 등장하면 속히 알릴 것을 약속한다.



◀역시 교복은 낭만인가



▶결혼 하자



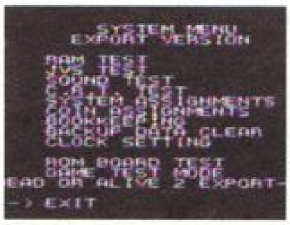
◀우주에서 제일 예쁘다

## 플레이어도 알아둬야 할 기판 설정의 기본

DOA2에서는 기판 설정에서 상당히 많은 것을 바꿀 수 있다. 데미지와 시간의 경우 말도 안될 정도로 낮게 설정할 수 있다. 즉 최저 에너지 설정과 최단의 시간으로 설정해 놓는다면 게임 자체의 재미가 반감될 수 있다는 소리. 주변의 게임 센터에 DOA2 설정이 마음에 들지 않는다면 주인에게 설정을 바꿔 줄 것을 요청하자. 만약 30초에 SMALEST의 설정으로 해놓고 배짱 장사를 하는 게임 센터가 있다면 당장 보이콧하자. 울며 겨자 먹기로 플레이를 하느니 다른 곳을 이용하는 것이 정신 건강에 좋다.

**■설정 방법**

우선 기판 왼쪽 구석을 보면 PSW1, PSW2라는 스위치가 있다. 이 두가지의 스위치 중 PSW2 스위치를 누르면 셋팅 모드로 들어갈 수 있다.



◀이 것이 셋팅 모드

여기서 주목해야할 것은 바로 게임 테스트 모드로, 이곳에서 게임 내적인 설정을 조절할 수 있다.



▶이 것이 게임 테스트 모드

게임 테스트 모드에서 주목해야할 것은 GAME OPTION, 게임 옵션에서 대전에 관한 옵션은 VERSUS MODE에서 설정할 수 있다.



◀VERSUS MODE

각각의 메뉴에 대한 설명은 다음과 같다.

*1. VS MATCH POINT*

대전 판수를 조절하는 옵션으로 1~5 선승으로 조절할 수 있다. 보통 2선승으로 설정하지만 플레이 요금이 비싸다면 3선승을 요구해도 무난하다.

*2. VS LIFE GAUGE*

대전시의 에너지의 양을 조절하는 옵션. SMALEST~NO LIMIT 까지 조절할 수 있다. NO LIMIT는 아무리 맞아도 에너지가 줄지 않는 모드로 기판을 구입해서 집에서 연습할 때 사용하는 모드로 아마 일반인은 보기가 힘들듯. NORMAL로 셋팅 하는 것이 보통이지만 LARGE로 설정하는 것을 추천한다.

*3. VS SET TIME*

대전 타임을 설정하는 옵션. 30~NO LIMIT까지 설정이 가능하다. NO LIMIT는 99.99초에서 시간이 영원히 줄지 않는다. 역시 일반인은 구경하기 힘든 설정. 30초로 설정되어 있다면 당장 시간을 늘려달라고 요구하자. 보통 에너지가 NOMAR이라면 40, LARGE라면 50초로 설정할 것을 권장한다.

*4. VS STAGE SELECTOR*

대전시 도전자에게 스테이지 선택권을 부여하는 모드로 OFF, 1~5의 숫자가 있다. OFF는 스테이지 랜덤 셀렉트이고, 1~5의 숫자는 스테이지를 몇 번에 한번 선택할 수 있는가의 여부. 즉 3으로 설정되어 있다면 3번 대전시 1번 선택할 수 있다는 소리다. OFF나 1 중 선택하는 것을 권장.

*5. VS FINISH*

당연히 OFF로 셋팅되어야 하는 모드. 예를들어 5로 설정되어 있으면 5연승을 하면 게임이 끝나게 된다.

*6. FACTORY SETTING*

공장에서 출고될 당시의 기본 설정으로 전환하는 모드. NOMAL, 40초의 설정으로 변한다.

*7. EXIT & SAVE*

저장하고 셋팅에서 나간다.

그 외에 캐릭터의 일본어 대사가 나오지 않으면 GAME TEST MODE에서 NATION으로 들어간다. 그리고 국가 설정을 JAPAN으로 바꾸면 된다.

## ETC

**■승리 포즈 시점 조종**

**줌 인:** P를 누른 상태에서 F를 누르면 크게 크게 볼수 있다.



◀얼굴의 모공이나 가슴의 생김새를 볼 때 유용하다

**줌 아웃:** P를 누른 상태에서 K를 누르면 캐릭터를 작게 볼 수 있다.



▶캐릭터의 전체적인 각선미를 감상할 때 유용하다

**시점 이동:** P를 누른 상태에서 레버를 조종하면 시점을 상하좌우로 이동할 수 있다.



◀아래쪽에서 보면 근엄해진다

**■리플레이 리와인드**

리플레이가 나오기 전에, F+K를 누르고 있으면 리플레이 VTR모드가 발동된다. 이 상태에서 F+K를 때고, P를 누르면 장면을 뒤로 감는 리와인드, 떼면 플레이가 된다. 제한된 시간동안 할 수 있다.

## 테크모의 성 상품화에 경종을 울리나?

YWCA의 심의가 상당히 우려되는 장면이지만, 게임파워의 굶주린 필자진은 이 사회에 경종을 울리기 위해, 이 장면을 싣는다. 절대 실생활에 실행해 옮기는 일이 없도록 하자는 의미다. 결코 착각해서는 곤란하다.



◀숲속의 사건



▶이리와



◀중력을 받지 않는 치마



▶그 두번째 두 가슴이 확실히 보이는가! 시전법은 다음 달에드



◀내가… 얼마나 싫어진거야?



▶이 만큼이다!

GAME POWER

2000년 3월호 별책부록